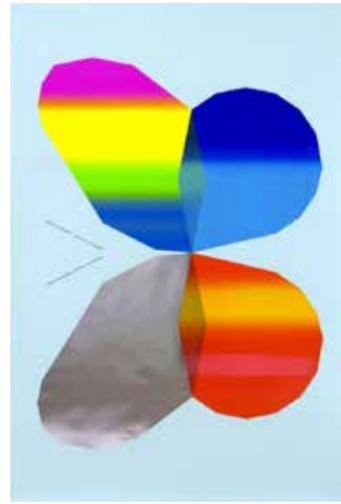


Fanette Mellier, *Papillon de nuit*, affiche 120 x 176 cm, sérigraphie, imprimé par Lézard Graphique, 2015

Fanette Mellier, *Affiche Papillon*, affiche 120 x 170 cm, sérigraphie, imprimé par Lézard Graphique, 2013



Super Terrain, *Fahrenheit 451*, édition 12 x 18 cm, offset et sérigraphie, 2019



Antoine Giard, *Images fantômes, des matrices dans le vent*, installation, masters de risographie, maison de la poésie, Rennes, 2021



Surfaces Studio, série de posters 118,5 x 175 cm, sérigraphie, imprimés par Lézard Graphique, résidence « Aperçu avant impression », espace 36, Saint-Omer, 2019

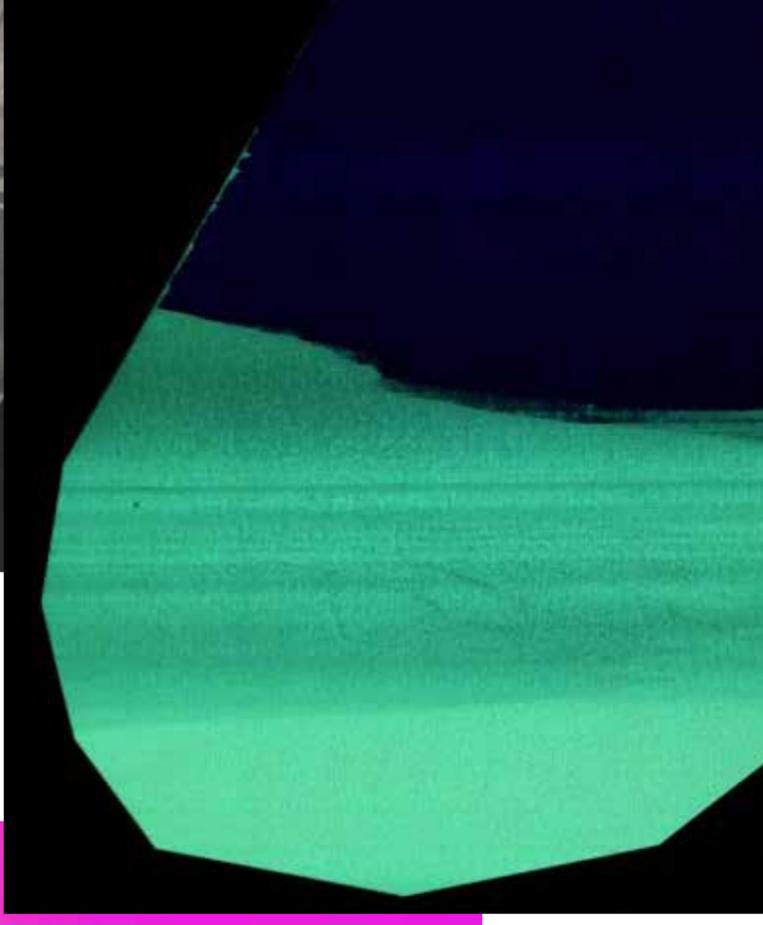


Stefan Sagmeister, *Banana Wall*, installation, bananes, exposition « Things I Have Learned in My Life So Far », Deitch Project, New York, 2008



Aurélien Farina, *La planète malade*, édition 28 x 29 cm, papier journal, sérigraphie, projet de diplôme à la HEAD Genève, 2011





Ciao,

***une vue fantomatique
sur les objets
du design graphique***

Le fantôme est la flamme que je déclare
à une manière de faire que j'ai peur de perdre
une fois en dehors de l'école.

***Avant-propos
(faux départ)***



Ce n'est peut-être pas très engageant de le rappeler, mais ces mots, ce papier, cet objet, un jour, vont disparaître.

Cette vie à l'école, les projets qui l'ont traversés, les pots, les soirées, les larmes, les joies, les confinements, tout ce qui y a été produit, du moins grandiose, du plus quotidien, aux grands événements retentissants, tout cela finira bien par tomber dans l'oubli. Mon passage aussi sera effacé, avec celui des amis que j'y ai rencontrés.

Après tout, c'est ma dernière année dans cette école. Une page va se tourner, son histoire continuera d'avancer, je pourrai observer tout ça de loin. Pour être honnête, cette situation est un peu étrange, parce que je l'ai déjà vécue auparavant. Effectivement, après mon DNA, j'ai cru qu'il était temps de grandir un peu, qu'il fallait partir plus loin, dans une autre école. C'est pourtant vrai,

c'est important d'aller voir la manière dont ça se passe chez les autres, voir comment c'est autre part. Je ne suis pas partie en prenant la fuite. Quand j'ai pris cette décision, j'aimais profondément l'ÉSAD de Reims, tout comme je l'aime aujourd'hui. Disons que j'ai fait une petite boulette, je suis partie ailleurs *et, bah voilà*, elle m'a trop manqué. Franchement, on ne peut pas faire plus bête comme décision, je suis bien d'accord. Le temps passait pendant la quatrième année. J'étais dans un bâtiment chauffé l'hiver, le froid de l'ÉSAD de Reims me manquait. Dans ce nouvel atelier, les tables n'étaient pas pareilles. Les pots, différents. Pas de chiens dans la cour de l'école. On pouvait payer par carte bancaire à la machine à café, *le top du top*. L'atelier de sérigraphie était *super*. J'aurais pu y faire pas mal de projets. Mais ça, c'était impossible, j'étais trop loin de ma maison, de ses souvenirs, de son énergie. Je n'ai jamais réussi à retrouver des habitudes de travail. Impossible d'imprégner les murs d'une histoire. Je ne voyais plus comme avant les camarades de classe qui m'avaient suivie dans ce changement d'établissement. On y était comme des âmes perdues. Les choses étaient décalées du millimètre de trop. Le papier 50 grammes de cette école était surfacé, alors qu'ici il est mat, doux, cotonneux. Le problème évidemment c'est

qu'à l'ÉSAD, on ne sait pas trop si on pourra le recommander un jour et que l'unique ramette restante me regarde d'un air un peu piteux avant ses adieux. Je ne sais pas si je suis prête à entendre qu'on ne pourra plus l'avoir en stock à nouveau. Mais est-ce si important ? Après tout, il me reste moins d'une année à passer ici. C'est vrai que dans ces locaux, pleins de petites choses vivent dans l'instabilité, sont en proie au disparaître. Ça me prend toujours les tripes quand j'imprime un projet sur un vieux papier que j'ai récupéré, en me disant que je suis à une feuille près de pouvoir tirer deux exemplaires d'une même édition. Vous l'aurez compris, j'ai fait demi-tour pour revenir dans cette école. La décision a été prise dans une ordonnée temporelle vraiment bizarre. À un moment je me suis demandée, si ma vie devait s'arrêter à l'obtention du diplôme, où est-ce que j'aimerais que ça se passe et comment ? Pas d'hésitation. J'ai fait marche arrière.

De retour au bercail, je vois qu'une petite ombre plane sur le bâtiment, cachée derrière le soleil du renouveau. On va déménager, nos anciens locaux vont se vider. Quand je dis « on », je ne sais pas vraiment de qui je parle, comme souvent quand on utilise ce mot. J'imagine que ce sont

les étudiants d'après, ceux qui vont remplacer nos histoires, les miennes et celles que j'ai avec des amis ici. Je ne verrai pas ce changement, je ferai mes adieux à cette maison à la fin de ce master, en me disant que *bon, voilà, c'est peut-être la dernière fois*. Si je vieillis un peu et que j'ai la chance de pouvoir parler de mon passé en prenant un air savant, il y aura dans mon récit une longue description de ce lieu. J'espère que les projets que j'y ai produits, même imprimés sur les papiers les plus fins et les plus sensibles au passage du temps, seront quelque part dans mon grenier, conservés à l'abri de la lumière. Si j'écris ma relation avec le 12 rue Libergier¹, soyons honnête, c'est parce que j'ai peur d'en partir, définitivement, cette fois. Mais je reste animée d'une énergie un peu masochiste, j'ai aussi hâte de la quitter. Cette expérience comme toutes les autres est éphémère et c'est bien ce qui lui confère toute sa grâce, tout son style : le claquement de porte quand elle s'échappe. Théâtral, fier, le moment qui passe incarne une classe qui, peut-être l'histoire, m'a toujours fascinée. Dans mon retour à l'ÉSAD j'ai entraîné un peu par accident des amies qui m'avaient

1 C'est l'adresse de l'ÉSAD de Reims.

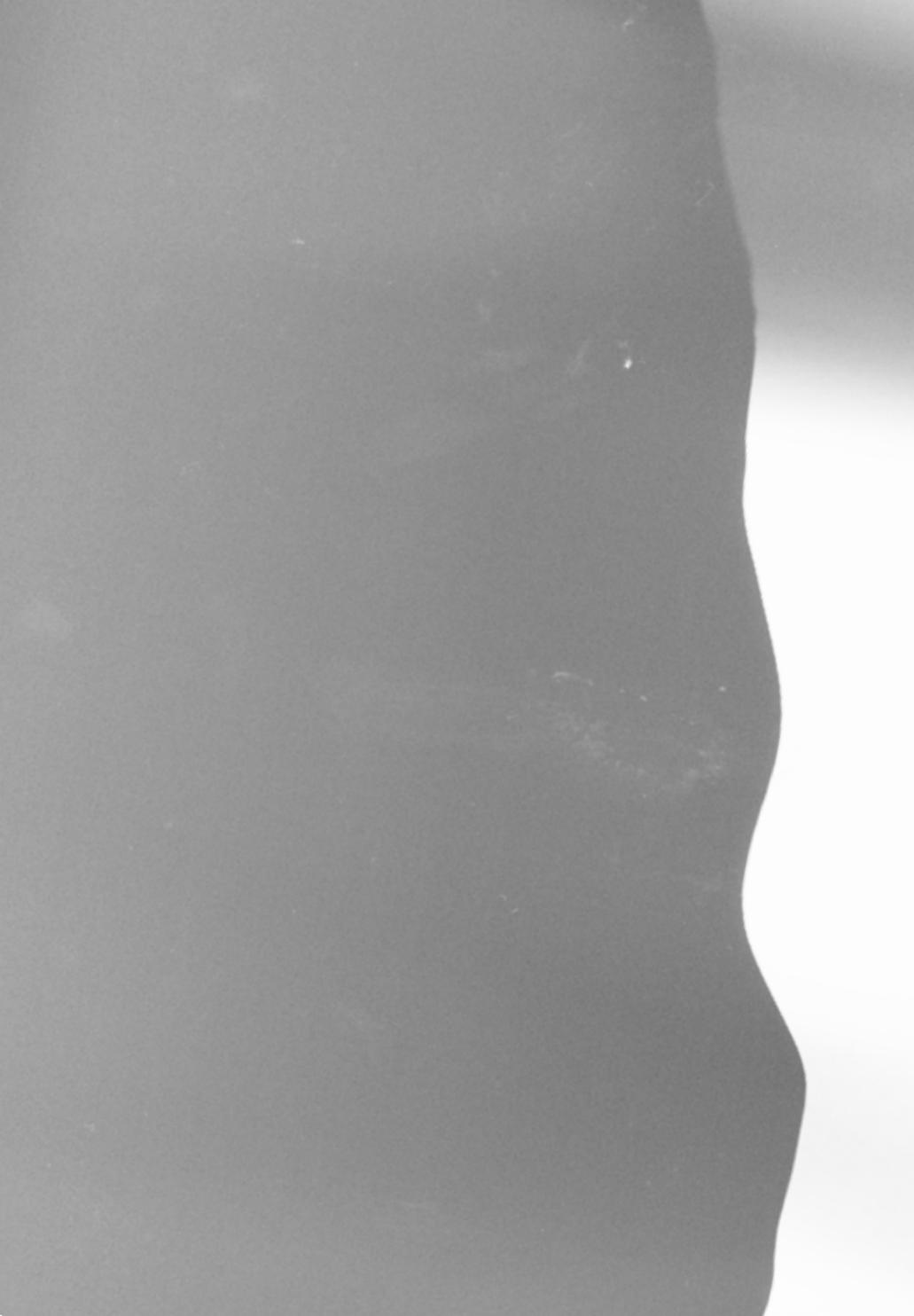
suivie dans la tentative d'autre part. *C'est trop bizarre de revenir*, on arrête pas de se le dire. Enfin, ce qui est bizarre surtout c'est d'avoir fait un *go fast*² entre *ici* et *ailleurs*. Tous les étudiants nous demandent pourquoi on est revenues : *mais alors ici, c'est bien ?* Bah ouais, *c'est génial*. Pourtant, comme je l'ai dit, l'école est en décrépitude. Les cinquièmes et quatrièmes années design graphique ont pour atelier cet endroit que l'on nomme *le placard*, la plus petite salle de l'école, avec les pires portes, celles à double battants, impossibles à maintenir ouvertes. On n'est pas beaucoup à l'occuper vraiment, physiquement. J'ai déjà fait la vanne : on est les fantômes de l'école, on nous a planquées, *pas cool*. Alors que notre *coming back* date de deux semaines, je retombe amoureuse de ses défauts. Ce que je n'ai pas encore dit, c'est qu'on a abandonné une camarade au combat, c'est Élisabeth. On discute de sa survie dans cette autre école, on la soutient et on rigole sur les charmantes curiosités de l'ÉSAD de Reims. Notre amie, de son côté, elle aussi, est en mode *fantôme*, mais un peu différemment. Maintenant que l'on est parties, elle est à l'écart dans sa classe. Elle regarde ce qui se passe. Ce que

2 Un *go fast* c'est quand on conduit vite pour livrer de la drogue, ce terme est utilisé pour parler de cette méthode dont se servent les trafiquants pour éviter la police.

les gens disent. Ce qu'ils font. Comment ça dysfonctionne aussi, surtout même. Je lui envoie des selfies depuis des endroits mal éclairés. Je lui écris que je suis un fantôme dans l'école, que je longe les murs, que je suis souvent en solo dans le placard, que je fais peur aux premières années. Je me dis : c'est ça, vieillir ? Ça m'inquiète un peu. Cependant voilà, on est des fantômes mais on n'a pas le teint blafard, ni trop de cernes. On est contentes comme on est, dans les décisions qu'on a prises. On affronte le temps, j'ai envie de dire à Élixa, on est *le gang des spectres*, on va passer à travers tout ça, on va faire notre petite collection d'expériences.

Après tout, pas de quoi s'inquiéter non ?

Introduction
(top départ)



Le mot fantôme, utilisé dans ce mémoire,
n'est pas un esprit frappeur.
Ce fantôme ne correspond pas non plus
à la définition qui en est donnée aujourd'hui
par le dictionnaire, soit un être fantastique.
Ce fantôme là n'est pas magique.
Ni merveilleux.
Il n'enchanté pas et ne désenchanté pas non plus.
Ce n'est pas une erreur de perception
ou un phénomène optique.
Ce fantôme ne crée pas de malaise.
Il n'est pas tellement mystérieux.
Il ne s'exprime pas à travers des courants
électriques ou des ondes radio.
Il n'a rien à voir avec les nouvelles technologies.
Il n'appartient pas au rêve.
Il n'est pas surnaturel.
Ce n'est pas un fantôme que l'on peut déranger.
Il ne va pas nous jeter un sort, nous hanter.

Il ne s'agit pas d'un « malmort[s] »³.
Ce fantôme là n'apparaît pas dans les cimetières.
Il n'est pas torturé, empêché, retenu.
Il n'est pas exilé.
Il ne prend pas possession des objets
autour de nous.
Ce fantôme ne vient pas d'un monde
des ténèbres.
Ce fantôme n'est pas une forme exécutoire
du passé.
Ce n'est pas un inconnu.
Il n'a jamais appartenu au vivant.
Ce fantôme-là n'est pas
un phénomène paranormal.
Ce fantôme est à prendre au sérieux.

Ce n'est donc pas le fantôme des cassettes
audio, celui qui apparaissait comme un écho
musical après avoir réenregistré plusieurs fois
des sons sur une même bande.

3 Despret, Vinciane. *Au bonheur des morts : récit de ceux qui restent*.
La Rochelle : La Découverte, 2022.

Ce n'est pas l'un de ceux que l'on voit apparaître au XIX^e siècle sous le nom de la photographie spirite⁴.

Ce fantôme n'est pas non plus celui utilisé en sérigraphie pour désigner la rémanence non désirée d'une image qui apparaît sur un cadre à l'impression.

Ce n'est pas le *ghost effect* dont on parle lorsque les pixels persistent à composer une image passée depuis un moment sur un écran. Ce fantôme-là n'est pas une erreur, ni un bug.

Mon fantôme appartient au design graphique.

Il y œuvre plastiquement.

Il y travaille discrètement.

Il est un révélateur de ses fondations.

Il est convoqué consciemment.

4 Chéroux, Clément. *Vernaculaires : Essais d'histoire de la photographie*. Cherbourg : Le point du jour, 2013. p.30. La double exposition en photographie, d'abord involontaire, fait naître la photographie spirite. Les défunts s'invitent alors aux côtés des vivants et une partie de la population se laisse croire à la magie. Ce qui est perçu est pris pour une vérité absolue pendant un temps.

Le fantôme est un prisme, une lentille, par laquelle j'observe et lit les objets du design graphique.

Il incarne cet ensemble de définitions, qui fonctionnent uniquement lorsqu'elles sont liées les unes aux autres :

- 1° Le fantôme nous rappelle que les choses sont éphémères : il indique une disparition, en matérialise la trace.
- 2° Le fantôme est invisible, transparent. Du moins, c'est ce que l'on veut nous faire croire pour mieux orchestrer son apparition, sa réapparition. Ces choix matériels sont d'abord ceux d'un·e auteur·ice, lui·elle-même invisible.
- 3° Le fantôme est vacillant. Il n'est pas facile de le percevoir et se situe à la frontière ténue entre deux états. Sa position surprend, interroge, nourrit les possibilités de lecture.
- 4° Le fantôme est signifiant : il manifeste, concrètement, quelque chose qui est signifié. Le fantôme justifie des choix plastiques qui nourrissent un concept. Il est convoqué par le·la designer·euse graphique lorsqu'il est adapté à son discours.

Ce mémoire utilisera le fantôme comme un outil d'observation, un interprète spécifique au design graphique. Je m'en servirai pour observer la manière dont sont faits certains objets. Il sera utilisé de la même manière qu'une grille d'analyse. Il délimitera un territoire de recherches où j'étudie des objets aboutis et la manière dont ils fonctionnent. Je regarderai des objets qui sont terminés et non pas en cours de réalisation ou d'expérimentation. Cette analyse se situera après cette phase. La notion de fantôme sera utilisée pour penser certaines pratiques dans le design graphique. Elle permettra d'éclairer une façon de faire le graphisme et une manière d'être auteur. Cette notion est intéressante parce qu'elle aborde des objets aux plasticités complexes mais aussi la nature même du design graphique qui est censé être visible, clair, lisible.

La question qui animera ce mémoire sera : pourquoi parler de *fantômes* dans le design graphique ? Comment apparaissent-ils ? Pourquoi apparaissent-ils ?

Et que faire de ces fantômes ? Faut-il d'ailleurs en faire quelque chose ?



*Le design
graphique*



*pratique
éphémère,
c'est triste*



c'est la vie.

« Disparaître,
c'est mourir
beaucoup. »⁵

Dans la définition que je lui ai donnée au-dessus, je disais que le fantôme est éphémère. Il a fait sa vie et puis à un un moment, *ciao, c'est finito pour lui: et voilà, c'est un fantôme*. Un claquement de doigt et puis *paaf*, il n'y a plus personne. C'est un peu effrayant non ? Aujourd'hui, la disparition rime avec catastrophe. Or, à une époque, ce phénomène appartenait au merveilleux⁶. Des personnes s'évaporent parce qu'elles le décident, cela ne signifie pas qu'elles soient mortes ou malheureuses. Disparaître n'est pas un phénomène incompréhensible ou obscur, mais un choix qui nourrit des desseins bien

5 Guilloit, Etienne. « Comme si nous... ». *Gros gris, N°5 Disparition: 2019*. p.49

6 *Ibid.*

précis. C'est juste que c'est quelque chose de très rapide. On a pas le temps de saisir en fait. Cette dissipation est comme un éclair : cela nous électrochoc. C'est d'ailleurs pour ça qu'on pourrait se dire que c'est un accident. Quand ça va vite comme ça, c'est un dérapage non ? Une sortie de route ? Eh bien non. En tout cas pas toujours. Jongler avec les allers et venues des choses, c'est un métier, ça demande du travail, de l'organisation. On ne part pas comme ça, *oh que non*. Parmi les professionnels de la disparition, on peut noter la contribution remarquable de George Perec, avec son livre du même titre⁷. Dans son roman, son personnage principal appelé Anton Voyl observe l'étagère d'une bibliothèque. Il remarque alors l'emplacement vide du cinquième volume d'une collection. Ce livre disparu est décrit comme « fantôme ». Le mot livre collectionne dans sa liste d'épithètes l'adjectif *fantôme*, qui lui sied plutôt bien. Le livre est un objet familier aux designer-euses graphiques, c'est bien pour ça qu'ici je prends le temps de m'attarder sur cette histoire. Dans ce roman, des disparitions sont orchestrées méthodiquement et de manière différentes.

7 Perec, Georges. *La Disparition*. Paris : Gallimard, 1989

Voyez : il y a cette disparition du cinquième volume dans la bibliothèque, du cinquième chapitre du livre dans la table des matières, des personnages dès qu'ils commencent à mettre un mot sur la disparition principale du livre, soit celle de la cinquième lettre de l'alphabet, la lettre « e ». Georges Perec, en écrivain, utilise des procédés littéraires qui provoquent des disparitions en chaîne : un fantôme en appelle un autre, les cadavres s'empilent. Nous allons voir que le·la designer·euse graphique, lui·elle, utilise un fonctionnement similaire, exprimé cette fois par des gestes plastiques. Vous vous dites : mais qu'est-ce qu'ont à faire ensemble design graphique et disparition ?

Au départ, c'est la nature éphémère des objets que nous réalisons qui m'a conduite à ce sujet. Nous continuons à en produire alors qu'on sait qu'ils sont voués à s'effacer. On a beau leur accorder une valeur émotionnelle parfois démesurée quand on les conçoit⁸, cela ne les empêche pas pour autant d'être fragiles. Alors même qu'un projet est en construction, la date de sa chute dans l'oubli est déjà programmée. *Pas cool du tout.* Le statut de designer·euse graphique a cela de

8 C'est la version un peu dramatique que j'ai l'impression qu'on a en école d'art.

fascinant qu'il est d'une certaine façon similaire à la punition de Sisyphe. Ce rôle le·la positionne comme un·e acteur·ice d'un jeu absurde, où chaque effort fourni est destiné à s'évanouir le lendemain. *On se fait chier, tous les jours, mais pourquoi?* Peut-être parce qu'il se joue également un autre registre : celui de la poésie. C'est émouvant, d'observer le·la designer·euse graphique lutter chaque jour pour réaliser de nouveaux objets, tout en ayant conscience de leur finitude. Ou alors c'est fatigant, de voir toute cette énergie distribuée dans le vide. En tout cas, cette condition fait parler d'elle. Cette existence fragile a conduit Vanina Pinter à comparer les objets du design graphique à des papillons éphémères, puisque leur vie n'est pas plus longue qu'un battement d'ailes. Effectivement, les objets graphiques existent pour un temps donné et dans un espace hors duquel ils n'ont plus de sens. Les affiches, qu'elle prend pour exemple, sont fragiles, elles « [...] comprime[nt] [...] leur temps de fonctionnalité entre deux dates » et « [...] l'oubli reste la plus grande réalité. » de ces objets. Le·la graphiste

[...] se retrouve en proie à une lutte intérieure, il doit accorder toute son attention à concevoir des objets qui, une fois mis sur le marché de la consommation, s'avèreront rapidement inutiles et périssables.⁹

Mais elle souligne bien que cette existence limitée par le temps participe à la visibilité de ces objets. De quoi acérer notre acuité visuelle par la durée. L'éphémère sublime, magnifie, il marque nos mémoires du souvenir. Vinciane Despret, dans son livre *Au Bonheur des morts*¹⁰ parle de notre rapport à la mort, à la disparition et à ce qui lui survit. Elle donne un des points de vue possible à ce rapport entre les non-disparus et les disparus en citant la série *Six Feet Under*¹¹. Diffusée au début des années 2000, cette série nous fait suivre l'histoire d'une entreprise familiale de pompes funèbres. Les membres de la famille qui exercent le travail de thanatopracteur sont très souvent confrontés à des hallucinations, où les morts qui passent par chez eux prennent la parole. De manière générale, dans

9 Pinter, Vanina. « Papillon(s) ». *Tombolo*, 14 février 2014.

10 Despret, Vinciane. *Au bonheur des morts : récit de ceux qui restent*. La Rochelle : La Découverte, 2022

11 Ball, Allan. *Six Feet Under*, HBO. 2001-2005.

cette série, les morts *interviennent* dans la vie des vivants. Ils se moquent, ils critiquent, ils conseillent, ou simplement, ils regardent. Dans l'épisode *Délivrance*¹², Nathaniel, l'un des deux frères qui gère les pompes funèbres, reconforte une personne endeuillée en lui disant que ses regrets n'existeraient pas si la vie n'était pas si précieuse, si elle n'avait pas une fin. Sinon qu'en ferait-on ? Il faut consentir à ce qu'on la reprenne. Le chagrin de la personne regrettée a du sens parce que la vie du mort a été remplie, a été belle : il faut accepter sa mort, garder en mémoire l'existence du défunt. Continuer à vivre sans que sa mémoire ne nous souvienne. Sans qu'il n'y ait quelqu'un pour se rappeler de nous. Les objets graphiques existent malgré leur disparition en devenir.

Souvenir, souvenir... Que restera-t-il ? C'est le moment de se poser la question : *quelle nature d'objets veut-on produire ?* J'essaye d'imaginer la vie à la fin de mes études. Il y a des flammes, des cris, des pleurs, c'est l'*apocalypse* totale. La cause ? Une guerre sanguinaire. Les belligérants ? Des paradigmes absurdes. L'écart entre ces mondes

est énorme, vertigineux¹³. La dichotomie se dessine entre le métier de graphiste produisant des logos et des supports de pub et celui de designer·euse graphique produisant des objets de nécessité qu'on qualifie de secondaires, destinés à un public de niche. D'un côté il y a des supports de communication mercantiles, qui ne sont pas animés par un besoin profond d'avoir un sens existentiel ou une portée poétique. Leur vie s'ordonne sur la durée de leur nécessité. De l'autre versant, il y a des objets autonomes, en crise existentielle « *pourquoi j'existe ?* » « *combien de temps cela va-t-il durer ?* ». Oui, c'est vrai, OK, j'exagère. Mais en y réfléchissant bien, ça incarne tout de même les quelques possibilités qui m'attendent. Le premier monde me rendra dingue « *Pourquoi ai-je fait un master aux beaux-arts si c'est pour y participer ?* » le deuxième aussi « *Pourquoi produire des objets périssables qui ne servent à personne ?* ». À choisir, j'aimerais faire partie du deuxième univers. Pour me prémunir d'une crise existentielle, les mots d'une prof de français raisonnent :

13 Lantenois, Annick. *Le Vertige du funambule : Le design graphique entre économie et morale*. Paris, B42, 2013.

...début de l'année 2016 — au lycée Alfred Chanzy à Charleville-Mézières, en première, bac littéraire, classe des L1, je ne me souviens pas de l'étage, ni de la salle...

M^{me} Stoeffel, enseignante en lettres passionnée, fait court sur la poésie. Puis elle s'arrête. Elle nous balance : « À quoi ça sert, hein, la poésie ? » La moitié de la classe dormait, il était genre 8h30. C'est vrai, pourquoi étions-nous tous réunis ici, un beau matin, pour parler de poésie ? Qu'allions-nous faire de cela, sinon passer le baccalauréat avec ? Est-ce qu'on étudie la poésie *juste* pour ça ou pour autre chose ? « *Vous voyez, la poésie, c'est comme les fleurs. Ça ne sert à rien, oui. Oui mais, un monde sans fleurs, est-ce un monde ? Les fleurs ne servent à rien, mais elles sont nécessaires.* » Ah oui, après ça, on avait envie de continuer à parler de poésie, juste de poésie, seulement de poésie. Elle nous a bien eu.

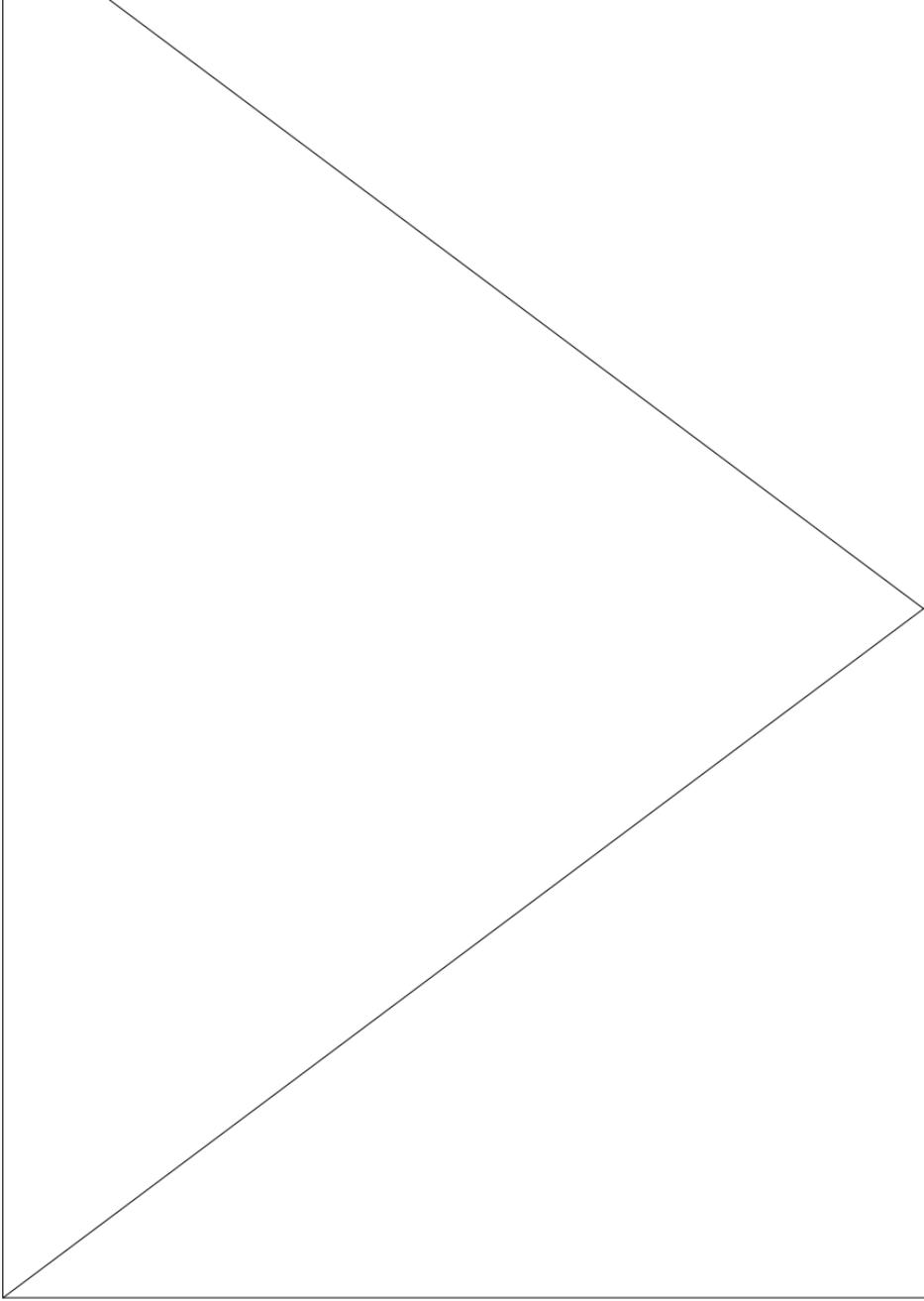
Les fleurs flétrissent vite, sont jolies, peut-être un peu bêtes. Mais les fleurs ne sont pas que ça.

Elles sont vitales, elles animent l'*eros* bien avant d'évoquer le *thanatos*. Elles animent plus qu'elles ne sont en inertie. Oui : le fantôme est animé d'une force vitale *avant* d'être mort. Le fantôme est autre chose qu'un défunt tout raide et inactif. Alors, de quelles manières le design graphique réagit-il à sa propre disparition ?

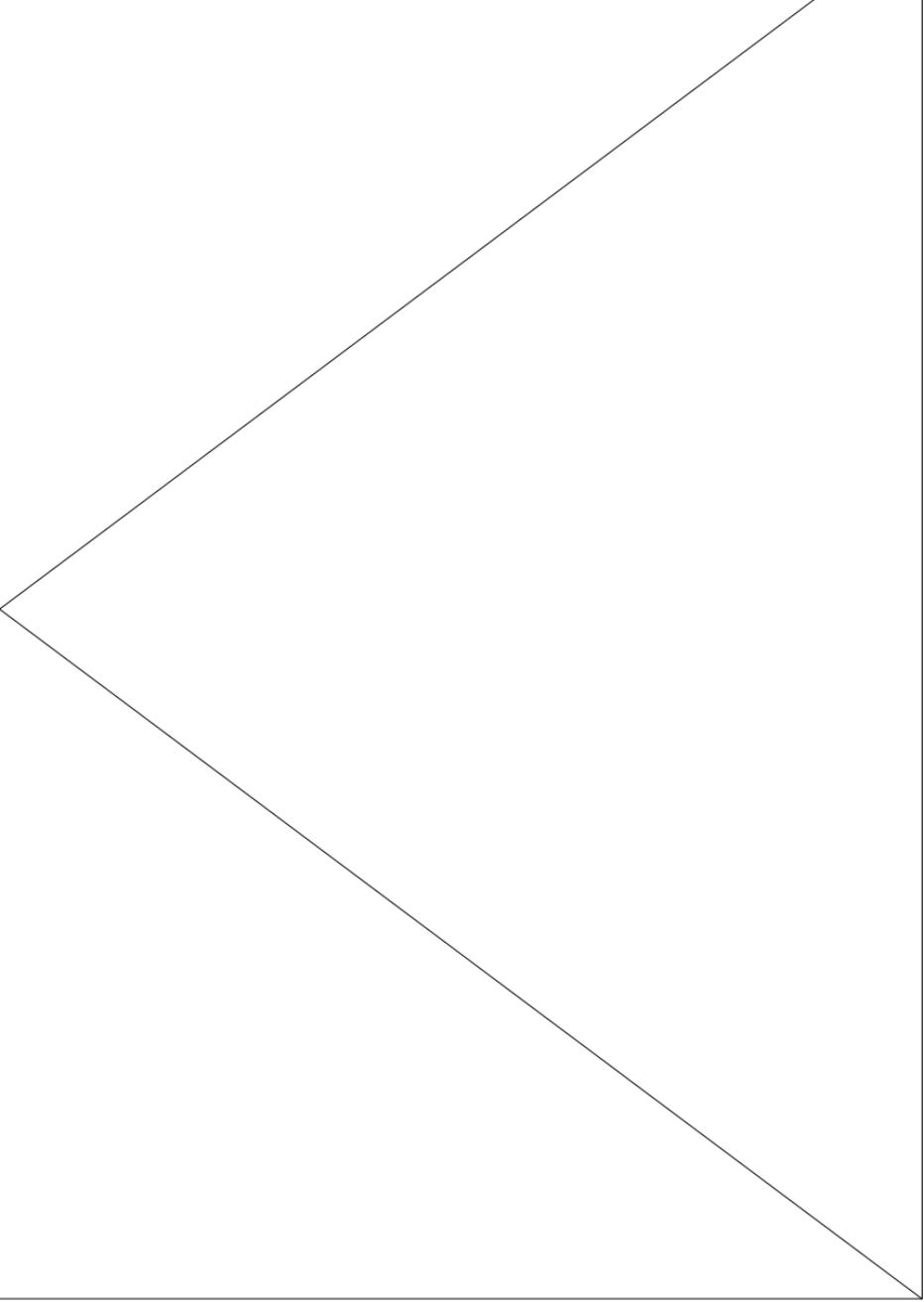
Regardons cette affiche, ***Papillon de nuit*** [fig. 88]. Fanette Mellier la réalise en 2015. Elle fait suite à celle du *Papillon tout-court*, imprimée quelques années plus tôt, en 2013, pour ***Une saison graphique***¹⁴. L'***Affiche Papillon*** [fig. 89] tout-court est connue comme la référence-source de l'article de Vanina Pinter « **Papillon(s)** »¹⁵, dans lequel elle commente cette affiche. Le papillon est utilisé comme une métaphore de la nature éphémère des objets du design graphique et ici plus précisément, de la nature temporaire de l'affiche. Parce que le lépidoptère vacille, cligne, *papillonne*, tout simplement. L'image du papillon incarne le *memento mori* des objets graphiques. C'est le fantôme qui arrive.

14 Manifestation qui se déroule chaque année au Havre et dans d'autres villes de Normandie. Exposition, rencontres et conférences autour du design graphique.
source : <https://www.cnap.fr/annuaire/lieu/une-saison-graphique>

15 *Op. cit.* Pinter, « **Papillon(s)** ».



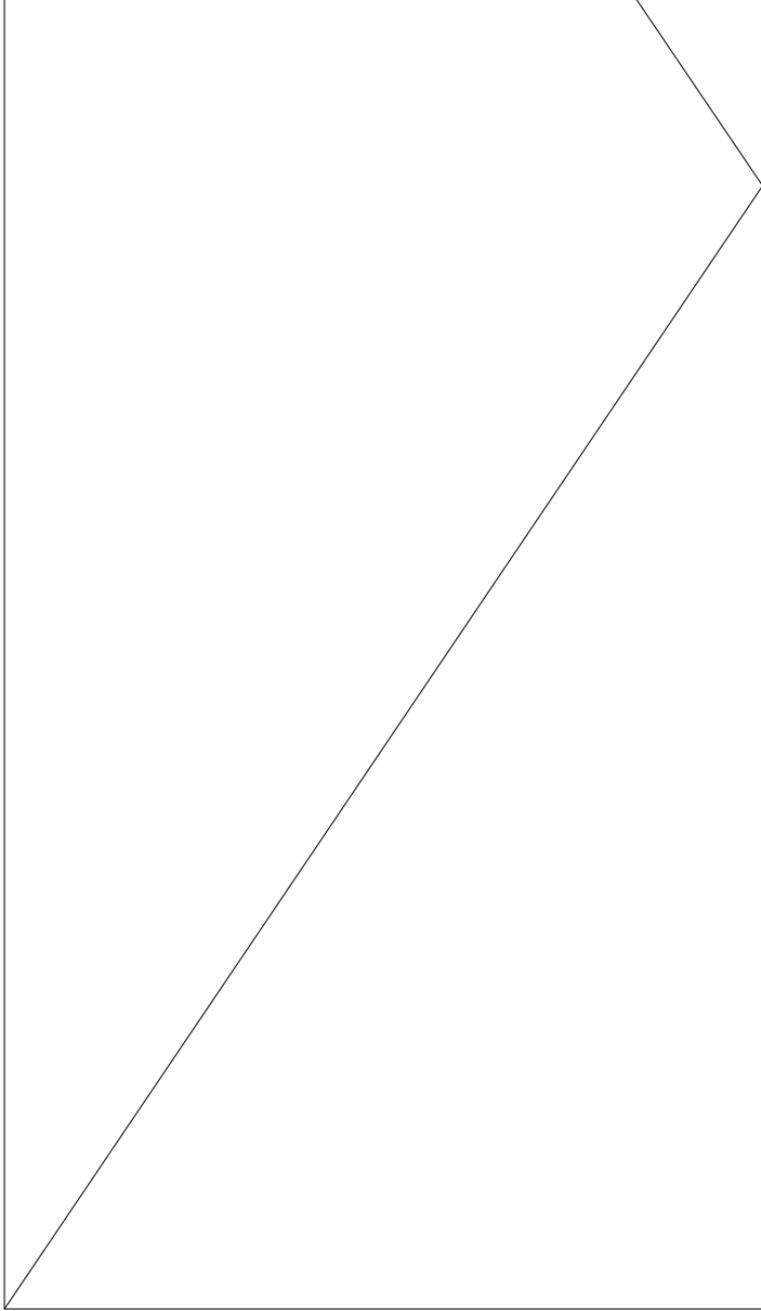
[fig. 10]



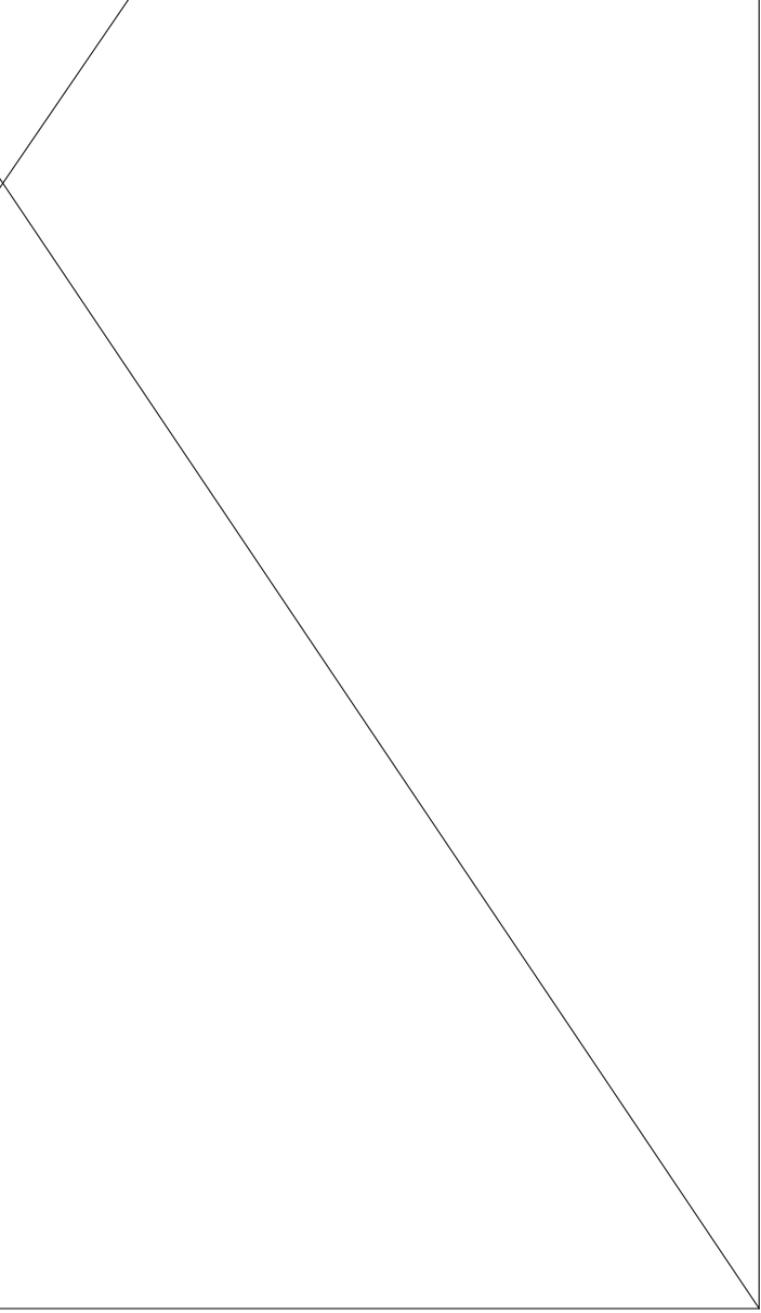
Présentées en milieu urbain, les affiches sont effectivement vulnérables, assujetties aux agressions extérieures et à celles du temps. L'affiche a une raison de vivre qui repose sur une durée déjà limitée. Le plus souvent c'est un événement dont on connaît par avance le début et la fin. Cet objet graphique, plus que les autres, est fragile, périssable, en proie constamment à la disparition, en même temps que son exposition. Ce papillon, si je le prends dans mes mains, va s'émietter à coup sûr, me *clamser* entre les pattes. Enfin c'est ce que je crois. C'est une sorte de mirage, comme le fantôme dont on n'est jamais certain de l'apparition. Le papillon est trop beau pour être vrai, son éclat ne peut que s'effriter. Son destin est inéluctable. Fatale. Dès son apparition, on sait du fantôme qu'il est *déjà* mort. Baudelaire décrit, dans son poème *Hymne à la beauté*¹⁶, le beau comme quelque chose de fugitif, distrait, qui déjà est en cours de transformation funèbre. Le sublime est *sublimé*, au sens premier¹⁷ : son existence consiste à s'évaporer au moment même de son apparition. Le beau est de nature instable. Il est inconsistant,

16 Baudelaire, Charles. *Les Fleurs du Mal*, Paris : Gallimard, 2004.

17 « sublimer : vt. CHIM. faire passer un corps solide à l'état gazeux » : s.n. *Mini-Larousse*. Paris : Larousse, 2008.



[fig. 88]



ectoplasmique : sa nature immatérielle de fantôme rend le beau insaisissable. On ne peut ni le figer, ni le conserver : c'est la mémoire du défunt qui s'échappe. Et oui, on ne peut pas tout retenir, il y a des choses qui nous résistent. Faut l'accepter. Cette échappée. Cette apparition, ce fantôme, ne peut nous accompagner que pour un temps seulement, puisque l'exposition des objets graphiques est fugitive. Leur accessibilité au regard est chronométrée.

Mais à la fin de tout ça, la disparition qui les attend n'est peut-être pas forcément *fatale*. Ces objets laissent une empreinte. Et cette empreinte est comme une vie après la mort. Cet indice c'est le fantôme. *La mort, les morts : des fantômes*. De spectre en spectre, je découvre. J'avance. *Enfin plutôt* je rétropédale et regarde les références notées dans un coin pour un projet de l'année précédente. Je retrouve le travail mené par Vinciane Despret¹⁸ sur la vie menée par les défunts. *La vie des défunts* : en voilà une formulation contradictoire, mais elle a tout son sens. Dans la manière dont elle les décrit, les morts exercent une *agentivité*¹⁹ sur les vivants, c'est-à-dire que même après le trépas, ils restent

18 Despret, Vinciane. *Au bonheur des morts : récit de ceux qui restent*. La Rochelle : La Découverte, 2022.

19 Andraos, Mouna, Mongiat, Melissa. *Extra-Fantôme*. Paris : Lienart, 2016. Entretien avec Vinciane Despret.

actifs dans nos vies et peuvent les bousculer. Ils participent à leur évolution, à notre histoire qui s'écrit encore. Les mots qu'elle choisit pour parler du récit des morts, comme « performance » ou « reprise »²⁰, appartiennent à un lexique qui parle aux musiciens et au domaine de l'art vivant, qui convoque également des gestes plastiques. On peut voir le fantôme comme l'outil d'une *performance* de l'apparition et de la disparition. Il *active* une forme d'efficace du design graphique. C'est-à-dire qu'il rend le design graphique *actant*. Le fantôme lui donne un rôle à jouer. Alors acteur, le design graphique peut agir efficacement, ce qu'il fait a des conséquences autour de lui, son rôle gagne en valeur. Ce design graphique dit *acteur* est *moteur*. Il *démarre* l'action qu'il joue dans la temporalité ou le séquençage d'un objet. C'est le premier temps qui lance un tempo. C'est le passage de la première sur une voiture. *C'est parti quoi.*

Le design graphique, donc, peut s'amuser de ses propres contraintes temporelles, puisqu'il est *acteur*. Son agentivité est similaire à celle du fantôme. Il a une prise sur les choses. Fanette Mellier choisit la sérigraphie comme méthode d'impression et décline cette affiche

20 *Op. cit.* Despret, *Au bonheur des morts*. p. 205 : « Les histoires gardent la présence présente, le mort vivant. Les histoires insistent à la reprise. Elles re-suscitent des vacillements. Ce sont des performances. »

avec des couleurs qui sont justement variables. Elle les laisse *agir*. Parfois, les encres la devancent. Fanette Mellier intervient lors des tirages en ajoutant des couleurs, des projections d'encre. Elle explore des spectres, colorés cette fois. Elle se laisse surprendre. L'encre *agite* l'image du papillon. C'est l'*anima* de l'affiche, l'âme qui anime tout fantôme, l'activité derrière sa manifestation. Ces affiches évoluent au fil du temps de production, de la même manière qu'elles vieilliront avec le temps passé en extérieur. Il y a une similitude entre le processus d'impression et l'affaiblissement progressif de l'affiche accrochée dehors. **L'Affiche Papillon** n'offre pas une image stable, mais des représentations vacillantes et changeantes, intégrées dès la production. L'encre de sérigraphie utilisée étant translucide, Fanette Mellier joue également avec la transparence, qui multiplie les combinaisons colorimétriques possibles. Plastiquement, cette affiche est proche de la représentation la plus connue du fantôme : une forme indéfinissable et au travers de laquelle on peut voir. Instable et transparent. Dès le départ, une représentation durable et unique de cette affiche est impossible. Ce choix permet de faire de

ce support une réflexion sur l'apparition passagère du papillon, soit de l'affiche.

Un Papillon questionne littéralement < l'image papillon >, une affiche culturelle qui a une durée de vie limitée et qui dispose de peu de temps pour être appréhendée, et un papillon, déjà, pièce à collectionner.²¹

Avec *Papillon de nuit*, on se souvient de cette précédente expérience de la fugacité. Cette affiche remémore sa version diurne qui avait été imprimée pour *Une saison graphique. Papillon de nuit* lui fait suite, mais elle n'est pas imprimée dans le cadre d'une commande ou d'un événement. Elle découle d'une volonté d'expérimentation et d'une envie de poursuivre la première histoire de l'*Affiche Papillon*, deux ans après sa conception. Dans sa jumelle nocturne, il y a un jeu avec l'invisible, grâce aux encres photoluminescentes choisies par Fanette Mellier. L'affiche apparaît furtivement la nuit, un moment d'ailleurs privilégié des fantômes pour leur apparition. Sur son site internet, elle décrit cette affiche comme « [...] une version plus subtile et poudrée »²² que la précédente. Effectivement, pour voir cette affiche

21 *Op. cit.* Pinter, « Papillon(s) ».

22 Mellier, Fanette. « Papillon de nuit ». 20 mai 2023.

et sa spécificité, il faut la soumettre à plusieurs conditions. Après tout, de nombreux spectres sont convoqués dans ces cérémonies spirites ou à l'aide de médiums²³. L'affiche a besoin d'un support de médiation. Elle ne se donne pas à voir *comme ça*. En journée, un beau temps favorise sa visibilité de nuit, dans le noir, puisque que l'encre emmagasine la lumière du jour pour la disperser la nuit venue. Son apparition intermittente nous pousse à être attentif à son évolution dans la journée et encore une fois, à celle de l'affiche dans le temps de son exposition. Son apparition est un phénomène pas facile à appréhender, comme peut l'être celle d'un fantôme, si singulière qu'elle nous laisse tout étonné, penaud. ***Papillon de nuit*** est tributaire de la technique utilisée, puisque ce genre d'encre est instable et n'assure pas sa visibilité. Cela rend son apparition la nuit incertaine, limitée. Ce n'est pas pour autant que l'on peut dire que ce visuel est hasardeux. Bien au contraire, Fanette Mellier sait que la visibilité de l'affiche est assujettie à son éclairage en journée et à la dissipation de la lumière dans l'obscurité. Les failles de la matérialité sont ici utilisées à bon escient, inscrivant le ***Papillon de nuit*** dans un jeu

23 Secher, Marie, dir. *Revue Cercle. N°8 Fantômes*.
Strasbourg: Association Cercle, 2020.

entre apparition et disparition, où il papillonne, cille, palpite, clignote faiblement, nous appelle, *rappelle*, où il nous *retient*.

Cet objet fantôme parle de la pratique du design graphique. La technique utilisée consiste à mettre l'élément principal de cette affiche en second plan, en danger, puisque le **Papillon de nuit** est visible uniquement la nuit. Ce qui souligne l'éphémérité et la visibilité irrégulière des objets graphiques. Quand un graphiste convoque le fantôme, il le fait de manière volontaire et n'est pas tributaire de la technique. Il est en connaissance de la variabilité de certains matériaux et méthodes d'impression et les choisit pour cela. Si les matériaux lui échappent, c'est qu'il l'a décidé. Ils donnent du sens à leurs objets. Bien que la plasticité de l'objet donne l'impression qu'elle échappe à son contrôle, ce n'est pas le cas. Effectivement, ces choix plastiques ne sont pas faciles à appréhender, car justement Fanette Mellier se sert de l'invisible. C'est comme si elle faisait dire avec l'indicible. Le transparent anticipe l'éphémère, la disparition en devenir. Mais alors, quelle relation entretient le graphisme avec l'invisible? Quelle relation entretient le graphisme avec la transparence?

II

*Le jeu (u)
de la*

**transparence
dans
les objets
graphiques**



« [...] ce qui rend visible les choses n'est pas visible, autrement dit la visibilité, la possibilité essentielle du visible n'est pas visible. »²⁴

« N'apparaît que ce qui fut capable de se dissimuler d'abord. »²⁵

Commençons par le commencement. Le graphisme est un champ disciplinaire qui rend les choses visibles et intelligibles pour son·sa spectateur·ice. L'un des premiers enjeux du design graphique a été de rendre clair et apparent tout message qu'il traite. Les choses doivent être *limpides*. Les raisons qui m'ont poussée à choisir ce sujet sont liées à nos modes

24 Jacques Derrida, « Penser à ne pas voir » cité dans :
Chancogne, Thierry. *Le Gobelet de Cristal*. Paris: Tombolo Presses, 2017.

25 Didi-Huberman, Georges. *Phasmes, Essais sur l'apparition*.
Paris: édition de minuit, 1998.

de vie contemporains. On peut dire que nous vivons dans une société de la transparence dans laquelle tout doit être dit, clair. Les discours politiques revendiquent d'ailleurs cette transparence. Nous sommes sous un régime de la visibilité, un monde du panoptisme²⁶ et de l'hygiénisme : on multiplie l'usage des caméras pour surveiller, tout doit pouvoir être filtré, décanté, analysé, observé. Cet univers visuel où tout doit être évident influence nos manières de produire des objets. Les designer·euses graphiques s'amuse dans leur projet à utiliser le fantôme pour questionner le voir. Cette figure est devenue essentielle. Les objets qui utilisent le fantôme nécessitent qu'on les étudie avec soin pour en déceler les différentes strates, les couches de sens, les choix graphiques. Le fantôme ne se donne pas à voir directement : son image ne s'impose pas à nous et n'oriente pas le regard du spectateur comme pourrait le

26 Frechuret, Maurice. *Effacer, Paradoxe d'un geste artistique*.
Dijon : Les presses du réel, 2016

faire des images de presse dites transparentes. En bref, la transparence est devenue un mot à la mode. La transparence nous *hante*, elle est partout autour de nous. Sans suivre pour autant les tendances, le·la designer·euse graphique est sensible à ce qui l'entoure. Cette glorification de la transparence le touche. Elle lui parle. Il·elle la reprend à sa manière pour entamer un dialogue avec l'histoire du design graphique qui, elle aussi, est liée à la transparence.

Je vais retracer un peu le b.a.-ba historique du design graphique en partant d'un texte fondamental : ***A Crystal Gobelet or typography should be visible***²⁷. Ce dernier a donné une définition de la lisibilité sur laquelle on s'appuie encore aujourd'hui. Son maître mot est la *discretion*. Pour Béatrice Warde²⁸ une typographie s'apprécie une fois rendue invisible. Cela facilite la lecture. Si on la *voit*, si on s'aperçoit de son existence, c'est que notre regard *bute*

27 Lors de cette conférence, Béatrice Warde utilise une métaphore. Pour elle, le texte est comme un vin que l'on déguste. Les amateurs choisiront un verre opaque et ornementé, qui serait un choix qui mettrait en valeur le vin. Le choix du verre, dans cette métaphore, correspond au choix de la typographie. Or, pour Beatrice Warde, c'est le verre transparent, en cristal, qu'il faudrait choisir, puisque celui-ci nous permet de voir à travers et s'efface pour nous laisser apprécier le vin.

28 *Le verre de cristal ou La typographie devrait être invisible*, traduction du texte original par Thierry Chancogne in Chancogne, Thierry. *Le gobelet de cristal*. Paris : Tombolo Presses, 2017.

dessus. Et buter ce n'est pas bon, ça ne sonne pas *bien*. Les lettres doivent *nécessairement* s'effacer derrière les mots. À la suite de sa conférence, on parlera de *typographie servante* pour désigner cette quasi-obligation pour la typographie de ne pas marcher sur l'espace du texte. La typo est à son service, elle n'a pas à être mise en avant. On peut dire qu'on exige à ce moment là de la typographie qu'elle soit infra-ordinaire²⁹ : elle doit disparaître aux yeux de celui qui lit. L'infra-ordinaire, c'est l'ectoplasme. Un « personnage sans consistance, insignifiant »³⁰, invisible pour les autres. Mais, invisibiliser, ce n'est pas *dé-visibiliser*. L'effacement et la transparence, ce sont d'autres manières de rendre visible. De ce postulat émerge ce paradoxe : la disparition du caractère typographique est nécessaire à l'apparition du texte. Disparition et apparition œuvrent ensemble.

Cependant, il s'agit d'une vision moderniste du xx^e siècle. En gros, c'est la vieille école. Cette utilisation classique de la typographie incarne

29 Définit ce qui est commun, banal, ordinaire. Choses qui font partie d'une routine que l'on finit par oublier, intégrer. Terme définit par Georges Perec dans son livre du même titre.

30 *Op. cit. Mini-Larousse. p.296.*

un paradigme désormais dépassé, bien que son utilisation dans ce sens soit encore largement répandue. En effet, il s'agit d'un *supposé* idéal de visibilité. Et justement, quelqu'un n'est pas d'accord avec cet idéal. Pour Vivien Philizot³¹, ce n'est pas à travers un verre de cristal transparent, ni en posant son regard sur un verre opaque que notre attention sera fixée sur le sens des mots. Il propose une troisième alternative : c'est par le design graphique que les mots deviennent apparents. Il s'interroge : en quoi cette image du gobelet de cristal interroge la nature politique du design graphique ? J'ai dit plus haut que la transparence nous hantait, qu'elle nous entourait malgré nous. On cherche donc à la dépasser, on aurait plutôt tendance à vouloir l'éviter. Alors : quel rôle attribue-t-on au design graphique dès lors qu'il intervient à rendre visible ?³² Le designer graphique recherche la lecture des signes dans ce que l'on voit dans l'espace et s'inclut de ce fait dans les *visual studies*³³. Les *visual studies*

31 Philizot, Vivien, « When is Graphic Design ? : Quelques remarques nominalistes sur la définition d'une discipline », Tombolo, 2014.

32 Philizot, Vivien. « Poétiques du Design 3 ». Journée d'études doctorales en design N°3, Université de Strasbourg-Laboratoire ACCRA. Comité organisateur: Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, 24 mars 2015

33 Source : cnrs.fr

permettent une prise de recul sur ce qui concerne le domaine du visuel. Elles sont apparues dans les pays anglo-saxons au début des années 1990 et définissent l'étude de signes dans le domaine du visible. Cette notion a été introduite dans le design graphique français par Vivien Philizot et consiste à analyser toute chose se donnant à voir³⁴. Leur origine est dûe à la prolifération des images autour de nous. Les *visuals studies* poussent les designers graphiques à continuer de s'interroger sur leur pratique et à leur participation à la création de nouvelles images. Une dimension politique se situe alors dans des *angles morts*, ces endroits où notre regard ne peut pas toujours se porter. Ce sont ces corps transparents, ces ectoplasmes sur lesquels on n'arrive pas à mettre un doigt dessus. Ces choses que notre regard pénètre, mais sur lesquelles il ne peut s'arrêter. On traverse la transparence, sans pouvoir saisir quelque chose de clair, intelligible pour nous.

Le design graphique agit comme une matérialisation de l'écrit³⁵. Il fait prendre corps au texte.

34 Philizot, Vivien. « La construction du champ visuel par le design graphique : une épistémologie du regard. ». Thèse de doctorat, université de Strasbourg, 2016.

35 Philippe Quinton, « Le design comme énoncé auctorial », *Communication et langages* n°134, p.75-83

Il l'incarne. Il pose sur des notions abstraites le même drap dont on recouvre les fantômes pour les rendre palpables. Il est donc formellement difficile de s'effacer, car lorsque l'on incarne, on y met de soi³⁶. On ne peut pas pour autant opposer un graphisme d'auteur comme pleine affirmation d'une individualité formelle et l'opposer à un graphisme qui ne le serait pas car plus fonctionnaliste. Les deux sont dirigés par une auctorialité, soit le discours graphique de son auteur·rice visuel. C'est la deuxième lecture d'un texte, une deuxième pellicule de sens, rendue possible par sa mise en page. Cette auctorialité s'incarne dans des parti-pris plus ou moins visibles, ce qui élève expressivité et formalisme au même niveau. Que l'on choisisse de s'effacer ou non, ce qui est vu par les autres reste un choix. Visible ou invisible dépendent d'une volonté. C'est une décision plastique prise par le·la designer·euse graphique. C'est le spectre de la pensée derrière l'objet. La transparence incarne deux opposés : visible et invisible. On voit à travers elle et elle est invisible. Elle peut

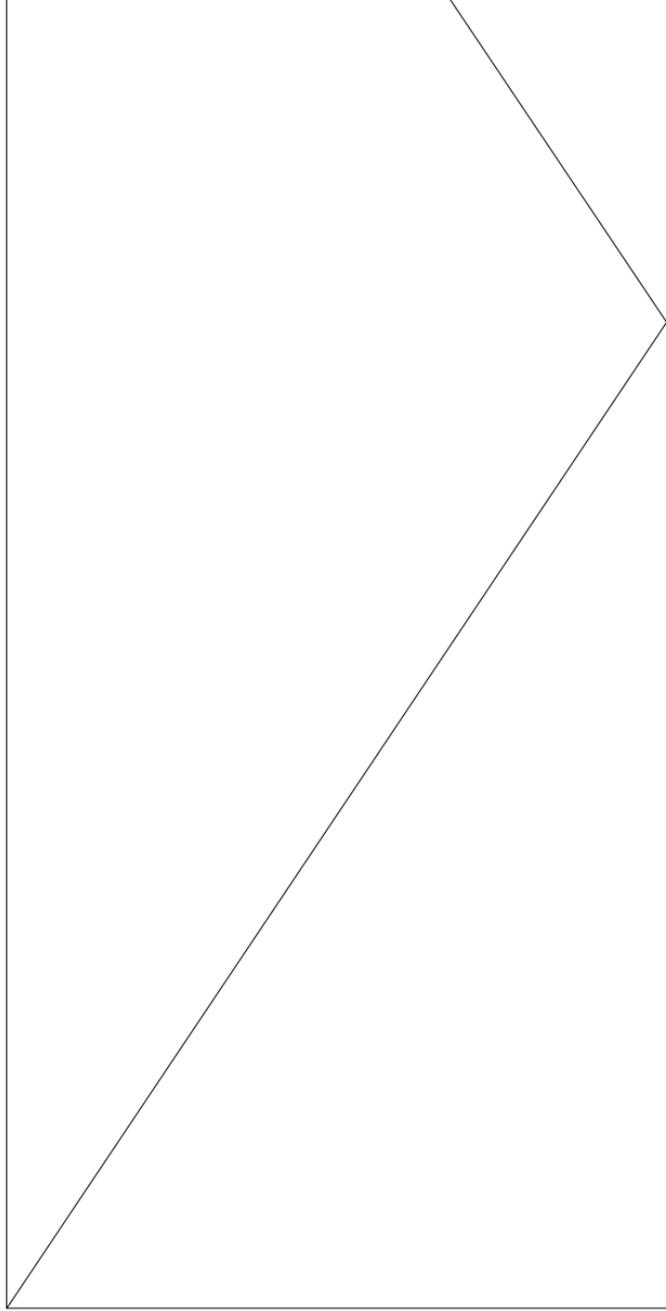
36 *Op. cit. Mini-larousse*. On personnifie une réalité abstraite, on interprète, on fait prendre corps.

faire taire le discret comme elle peut nous le révéler. La transparence peut-être spectaculaire³⁷. Un fantôme effraie justement parce que l'on ne perçoit pas tout de lui. On a du mal à le comprendre. Et, plastiquement, ce que la transparence efface participe à mettre en exergue le visible. C'est une forme de théâtralisation. Le fantôme est un visuel cinématographique : ses apparitions sont choisies, son image léchée, c'est un maître du paraître, qui s'appuie sur une apparente transparence. Convoquée par le.la designer.euse graphique, la transparence *orchestre*, elle *prépare* l'arrivée du visible, en coulisse. Or, la transparence, dans l'imaginaire collectif, représente une certaine vulnérabilité : par exemple un teint diaphane est synonyme d'une santé fragile, d'un état de faiblesse. Justement, le fantôme utilise ce semblant de fragilité pour jouer des tours de force.

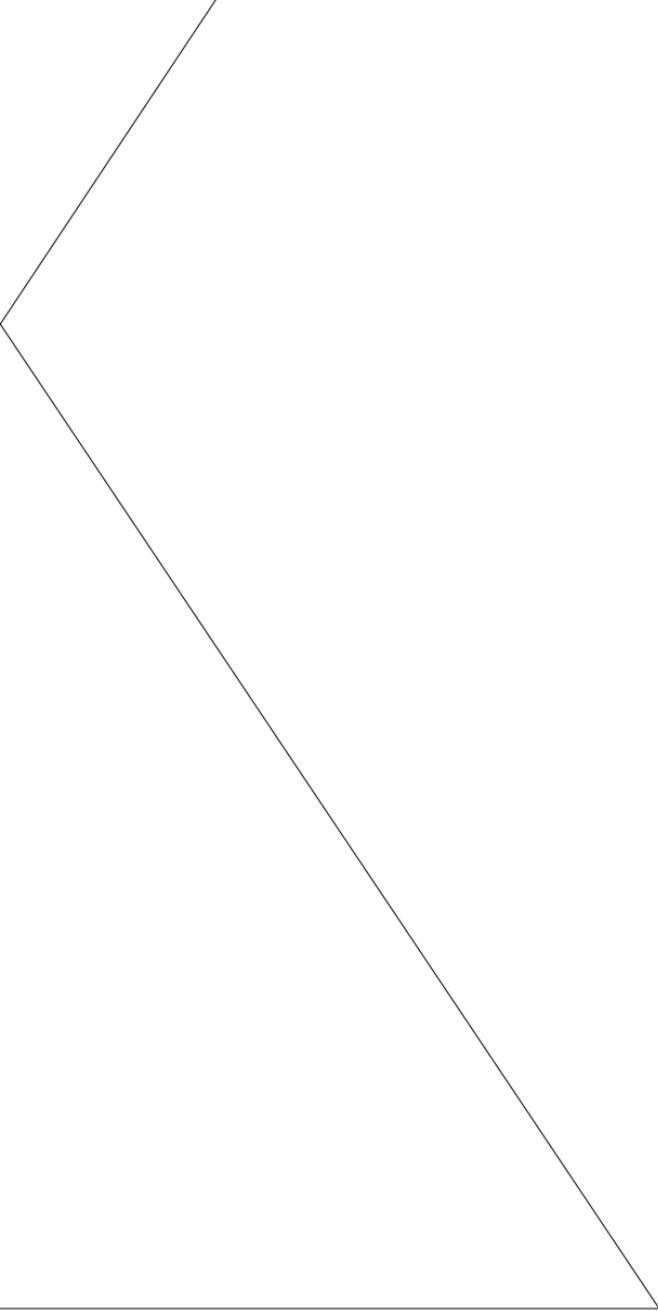
Là, c'est important de noter un truc. On parle du fantôme depuis tout à l'heure, mais on n'a pas encore parlé de l'anglicisme *ghoster*³⁸. Ce mot

37 Rocher, Yann. « Histoire naturelle de la transparence ». Discours tenu lors de la journée d'étude Transformations contemporaines organisée par l'ÉSAD de Reims au Conservatoire à Rayonnement Régional de Reims, octobre 2023.

38 Dictionnaire le Robert. « *ghoster* ». 10 décembre 2022.



[fig.👉]



ghoster signifie : faire le mort, « *fantômer* »³⁹. C'est quand on ignore volontairement une personne, que l'on disparaît de sa vie en évitant de répondre à ses messages. C'est quand on fait *comme-ci* on était plus là. Bref, le mot *ghoster* n'a rien de fondamentalement très sympathique en soi, vous l'aurez compris. La remarque que je voulais faire, c'est que le mot *ghoster*⁴⁰ est différent du mot *invisibiliser*. Ce mot ajoute une nuance, une corde à l'arc de l'invisible. Une chose *ghostée* est invisibilisée *volontairement*, ignorée, reléguée au second plan. Revoir un *ghost* suppose de regarder en arrière, de se pencher à nouveau sur une chose qui a déjà été vue, puis oubliée intentionnellement. Le *ghosting* incarne un basculement du visible transparent au visible négligé. Regardons l'édition ***Fahrenheit 451*** [fig. 6] réalisée par Super Terrain, un collectif d'artistes et de designers graphiques. Ce livre d'artiste a été produit en 2018. C'est une proposition de mise en page du roman d'anticipation ***Fahrenheit 451*** de Ray Bradbury. Dans ce roman, une société dystopique organise des autodafés réalisés par

39 Secher, Marie, dir. *Revue Cercle*. N°8 *Fantômes*. Strasbourg : Association Cercle, 2020.

40 *Ghoster* à la base chez les jeunes c'est foutre un vent à quelqu'un, ne plus répondre à ses messages et oublier la personne avec qui on discutait du jour au lendemain.

les pompiers. La destruction du patrimoine littéraire sur ordre du gouvernement empêche aux masses un accès à la culture et les maintient dans l'ordre et l'ignorance. La population n'a pas accès à son patrimoine et sa mémoire est constamment effacée. La réalisation de ce livre d'artiste a été motivée par une volonté du collectif de réactualiser les questionnements et inquiétudes du livre de Ray Bradbury. Les membres de Super Terrain dénoncent une société de l'instantané, où il n'y a pas de choses qui restent, où tout s'enchaînent sans faire du lien⁴¹. Que serait le monde sans fantômes hein ? Un beau bordel certainement. Oui, un bordel pire que celui que vous vivez au quotidien, je vous assure. La question qui se pose ici c'est, pourquoi c'est important de se souvenir, de garder, de conserver, de revenir sur des choses ? Pourquoi le passé gagne-t-il à être transparent, lisible ? Quel rôle joue le fantôme ? Il rappelle, il rejoue, remémore. Sans lui, nous sommes condamnés à l'amnésie totale. Dans ce roman, on fait disparaître les livres pour nous montrer l'importance de la culture et de son accessibilité. On comprend à quel point elle est importante et qu'une lutte est nécessaire pour éviter sa disparition. Les modalités de lecture de ce projet

41 Super Terrain, « Fahrenheit 451 ». 29 juin 2023.

font de nous des activateurs de mémoires, des agitateurs de fantômes. Les membres de Super Terrain se sont débrouillés pour nous rendre actifs dans la lecture. On y réveille des idées, des histoires, on redécouvre ce roman connu que l'on avait peut-être jamais lu au final. On comprend pourquoi il est réactivé aujourd'hui. On soulève l'invisible du fantôme pour mieux comprendre la raison de sa transparence. On met les mains dans sa représentation impalpable pour le faire vaciller, pour faire éclore d'autres représentations de lui-même. Ici, on s'éveille, on secoue les fantômes, on lève le voile de l'occulte. Mais, comment le design graphique réinvente-il les normes de la visibilité? Comment le design graphique peut-il dépasser le visible?

L'édition a une matérialité particulière, voire même sophistiquée, qui découle directement de l'histoire du roman. Cet objet est totalement ignifugé et les pages sont recouvertes d'une encre noire thermo réactive. Pour lire le texte, il faut approcher une flamme du livre, qui fait disparaître cette encre. Le contenu est invisible et illisible tant que le lecteur n'a pas agi matériellement dessus. Le texte existe dans deux états simultanés : à la fois inaccessible et à portée de

main, tout dépend du·de la lecteur·ice et de ce qu'il en fait. Le temps de lecture, dans un tel objet, est contraint. On rejoue ce que le personnage principal du livre a lui-même vécu : une lecture en secret, rapide, limitée, des pages et des mots qui se donnent à voir plus qu'à lire. Cette édition fait jouer plusieurs états et niveaux de lecture. Il y a d'abord le·la lecteur·ice en train de brûler le livre pour le lire, qui incarne l'histoire qui se déroule dans les mots qui apparaissent. Ensuite, il y a le temps de la lecture, où le·la lecteur·ice lit. Et il y a l'histoire de Ray Bradbury, dans laquelle un personnage est en train de faire ce que je fais en ayant cet objet dans les mains. Ce processus crée une mise en abyme troublante, dans un jeu de transparence et de superposition entre les temps de lecture.

Cette édition aurait pu exister en tant que telle dans la nouvelle de Ray Bradbury. Il prend la forme d'un outil de contrepouvoir, en prenant l'apparence de ce que le gouvernement du roman aimerait y voir. Or, ce livre ne brûle pas, au contraire, il devient lisible quand on essaye de le détruire par les flammes. L'indice, la trace du texte qui a été écrit, ne disparaît pas si facilement que les pompiers de *Fahrenheit 451* l'auraient souhaité. Faire disparaître complètement des preuves n'est pas chose facile.

Le graphisme repose donc sur un paradoxe. Il utilise l'invisible pour rendre visible. Alors qu'il transpire de transparence, il n'est jamais complètement clair au premier regard. Il apparaît, disparaît, réapparaît, disparaît et réapparaît et bref, vous imaginez la suite, ça n'a pas de fin. C'est un jeu d'allers-retours, qui s'appuient sur des effets et choix plastiques. Est-ce que c'est une mise en retrait ou une mise en avant? Et qu'est-ce qui reste à voir dans tout ça? Qu'est-ce qui est là au final? Qu'est-ce qu'il reste de cette matière transparente et insaisissable? Qui est là? Y'a quelqu'un?

III

Des objets
à la fois
présents
et absents.

Bon. Est-ce que l'on peut dire que les objets graphiques se cachent? Ils sont aussi discrets qu'un fantôme en plein soleil en train de marcher sur la plage sur la pointe des pieds alors qu'il y a une brise légère. Vous me direz, c'est un peu dur de les apercevoir à l'horizon dans ces conditions. Je suis bien d'accord. Après tout, dans les exemples donnés jusqu'ici, il faut chercher à les voir pour les comprendre. Est-ce que qu'on peut dire de ces objets qu'ils sont timides? On connaît tous le Boo, ce personnage de jeu vidéo Mario, un fantôme si timide qu'il ne peut pas avancer quand on le regarde. Et que dire du caractère effacé des créateurs à l'origine de ces objets? Les designers·euses graphiques sont connus pour leur mise en retrait.

À la fois différent des architectes dont l'égo surdimensionné barre parfois le paysage, ou des créateurs de mode occupés à défrayer la chronique par

leurs tenues extravagantes, [...], les concepteurs graphiques, eux, travaillent d'abord pour les autres.⁴²

Peut-être que le bon mot n'est pas timidité, mais *malice*. On joue à cache-cache. Les designer·euses graphiques *s'amuse*nt avec leur objet et la réception que nous en aurons. C'est l'éclate en fait. Les choses apparaissent, disparaissent, puis réapparaissent. On se fait un peu secouer dans tous les sens. Les gestes plastiques utilisés sont mutants. Ils produisent des effets bizarroïdes. Ils bougent, changent, évoluent : la durée et la façon dont nous les manipulons les modifient. Ces changements profitent au·à la designer·euse graphique. Ils peuvent marquer une transition, une évolution. Ils sont capables de montrer différentes possibilités, différents états d'un même objet. Ils vont et viennent. Se montrent puis repartent. Ils notifient leur présence à la manière du fantôme, qui lui, notifie le retour d'un défunt. Il manifeste plus communément son âme et donne du sens à cette apparition. Il incarne

42 Roberts, Caroline. *Les plus grands graphistes*. Paris : édition LaMartinière. La citation est extraite de l'introduction. On remarque une contradiction entre le titre avec son groupe adjectival du titre du livre dont est extraite cette citation « les plus grands » et cette affirmation. Ce livre faisant partie d'une même collection *Les plus grands...* pour des domaines de créations différents (architecture, mode etc.), d'où peut-être une nécessité de remettre les choses à plat dès les débuts du livre).

quelque chose qui a été, prend une forme rationnelle, proche du réel. C'est une figure qui nous accompagne pendant cette phase transitoire qu'est le deuil. Il nous rassure. Le fantôme caractérise un état passager. C'est une chose rassurante qui nous accompagne sur une période où l'on en a besoin. Les objets du design graphique sont évolutifs, en transition eux-aussi. Ils savent qu'ils vont mourir, alors ils miment leur disparition pour la préparer.

Préparer quoi ?

Peut-être un passage.

Passage,

Vers l'au-delà ?

Passage.

Sur ce passage, une peau de banane.

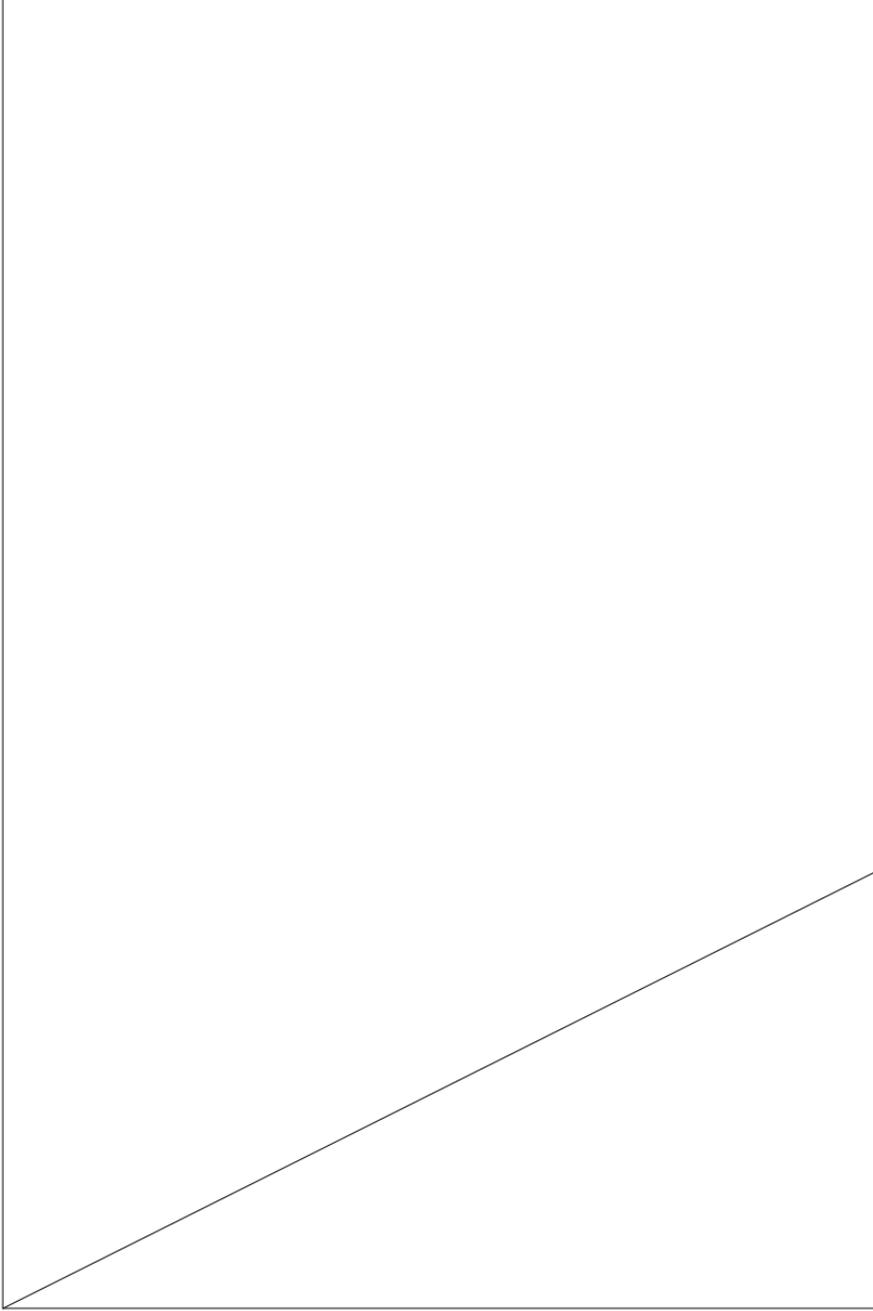
Je marche dessus.

Puis tombe.

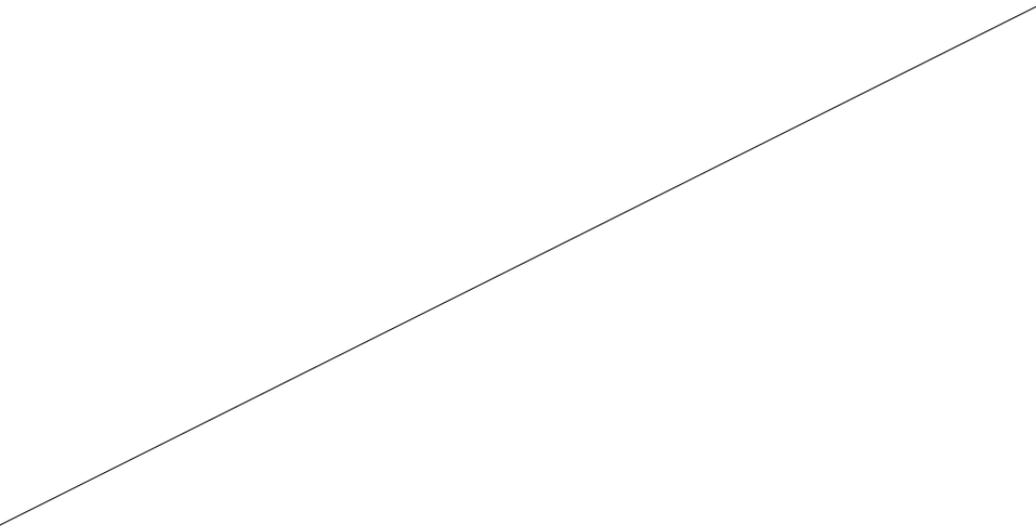
Une mort on ne peut plus bête.

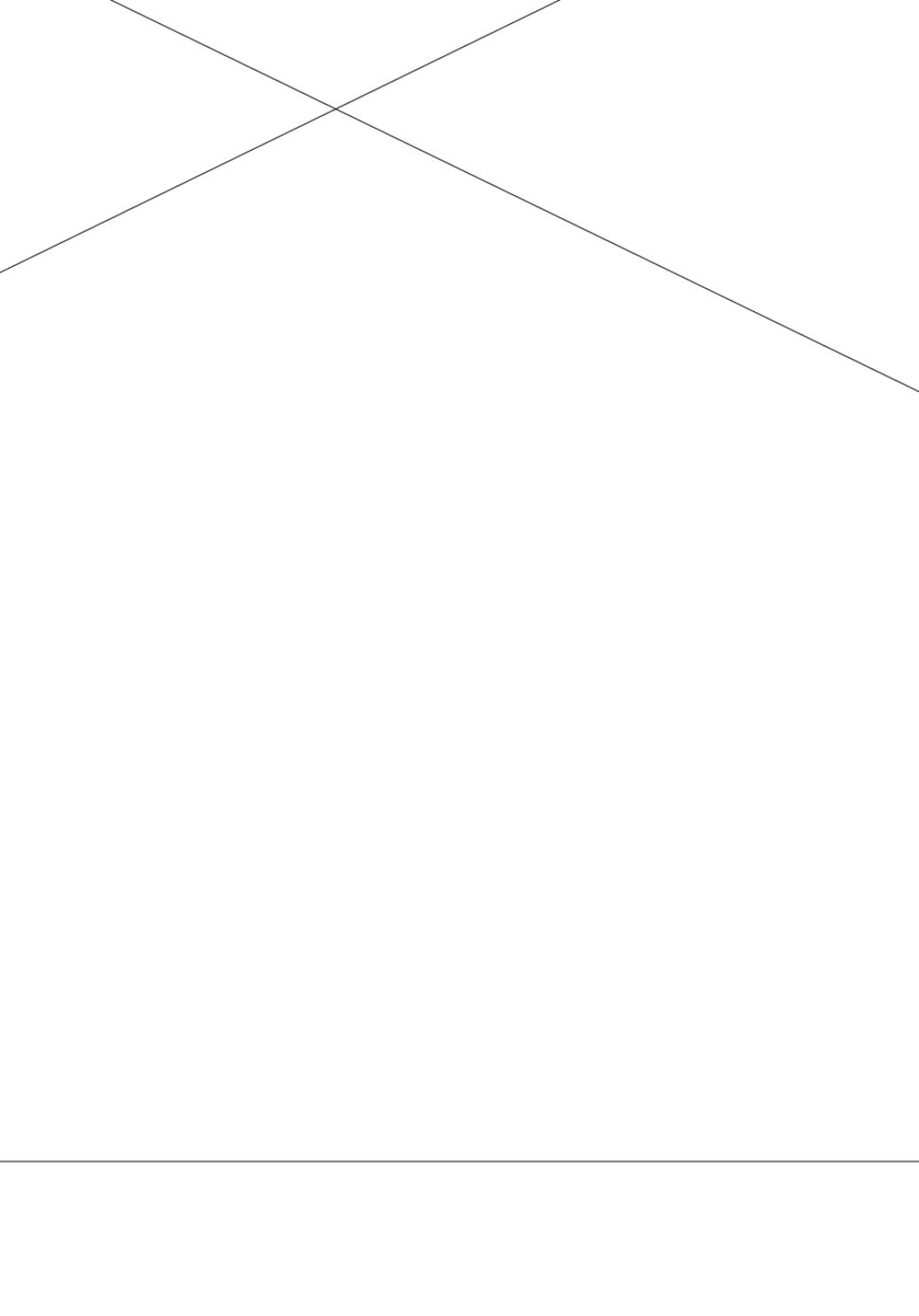
Je tombe sur le *Banana Wall* [fig. ].

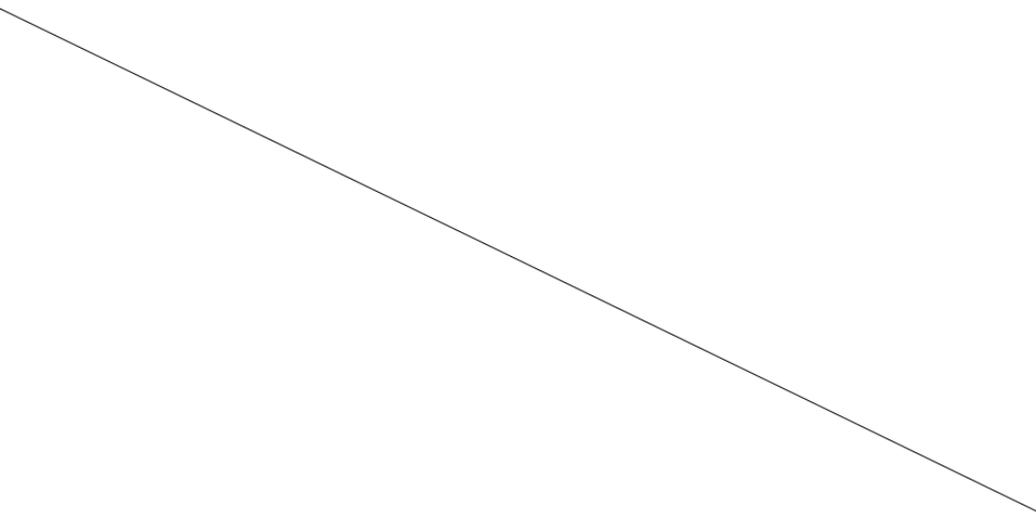
Ah tiens ! Un message qui apparaît de manière épisodique.



[fig. 1]









Le *Banana Wall* donc. Ce projet de Stefan Sagmeister est un mur de bananes jaunes et vertes. Les bananes vertes dessinent du texte, on peut y lire « *Self-confidence produces fine results* » soit « La confiance en soi produit de bons résultats. »

J'ai douté pendant un moment si je devais intégrer ou non ce projet dans mon corpus. Les fruits incarnent très bien la nature périssable des objets du design graphique, là-dessus, pas de doute. La banane pourrait faire office de métaphore comme le papillon, de manière moins poétique, plutôt humoristique. Ici on se joue de nous. Ce qui a nourrit mon doute c'est que la banane, c'est le gag, c'est la peau sur laquelle on glisse de manière surjouée. Mais justement la banane c'est aussi un truc drôle, qui permet de diversifier les exemples dans ce mémoire et qui m'évite (peut-être ?) de passer pour une dépressive qui pleure sur la mort de chacun des objets de son corpus. Ce n'est pas plus farfelu que les recherches menées par les protagonistes de *Ghostbuster*⁴³. Ils sont convaincus que les fantômes existent et ils arrivent à les rencontrer. Bravo les gars. Bienvenue au club. Enfin bref. Les bananes sont ici utilisées *pour* leur durée de vie

43 Reitman, Ivan. *Ghostbuster*. Black Rhino Production, Columbia Pictures, 1999.

éphémère. Les bananes oui, elles aussi, peuvent mourir. Tout comme les pommes, les poires, les framboises, les ananas etc. La banane est un fruit commun facilement reconnaissable, dont la forme facilitait la mise en place de l'installation. La banane a une couleur, iconique. Jamais les couleurs prises par un fruit lors de sa maturation n'ont été si bien connues de tous. Comme ces fruits, comment le design graphique parvient-il à dépasser son temps de visibilité imparti ?

Cette installation, puisqu'elle utilise une matière périssable, est évolutive, éphémère et changeante. Ces bananes mûrissent en vieillissant, donnant à voir une transformation de l'installation au jour le jour. Dans un premier temps, les bananes vertes vont devenir jaunes et le message va devenir invisible, disparaître. Par la suite, ce message va réapparaître lors de l'exposition, lorsque que les bananes jaunes du début vont commencer à brunir. À cette étape, on peut lire à nouveau la citation, écrite en bananes encore jaunes. Cette deuxième version d'apparition de la citation est l'indice de l'évolution de la première. Avec ses bananes, Stefan Sagmeister opère un jeu de cache-cache, de camouflage du texte, qui produit des allers-retours entre le visible et l'invisible, le déjà-vu et le *ghost* oublié.

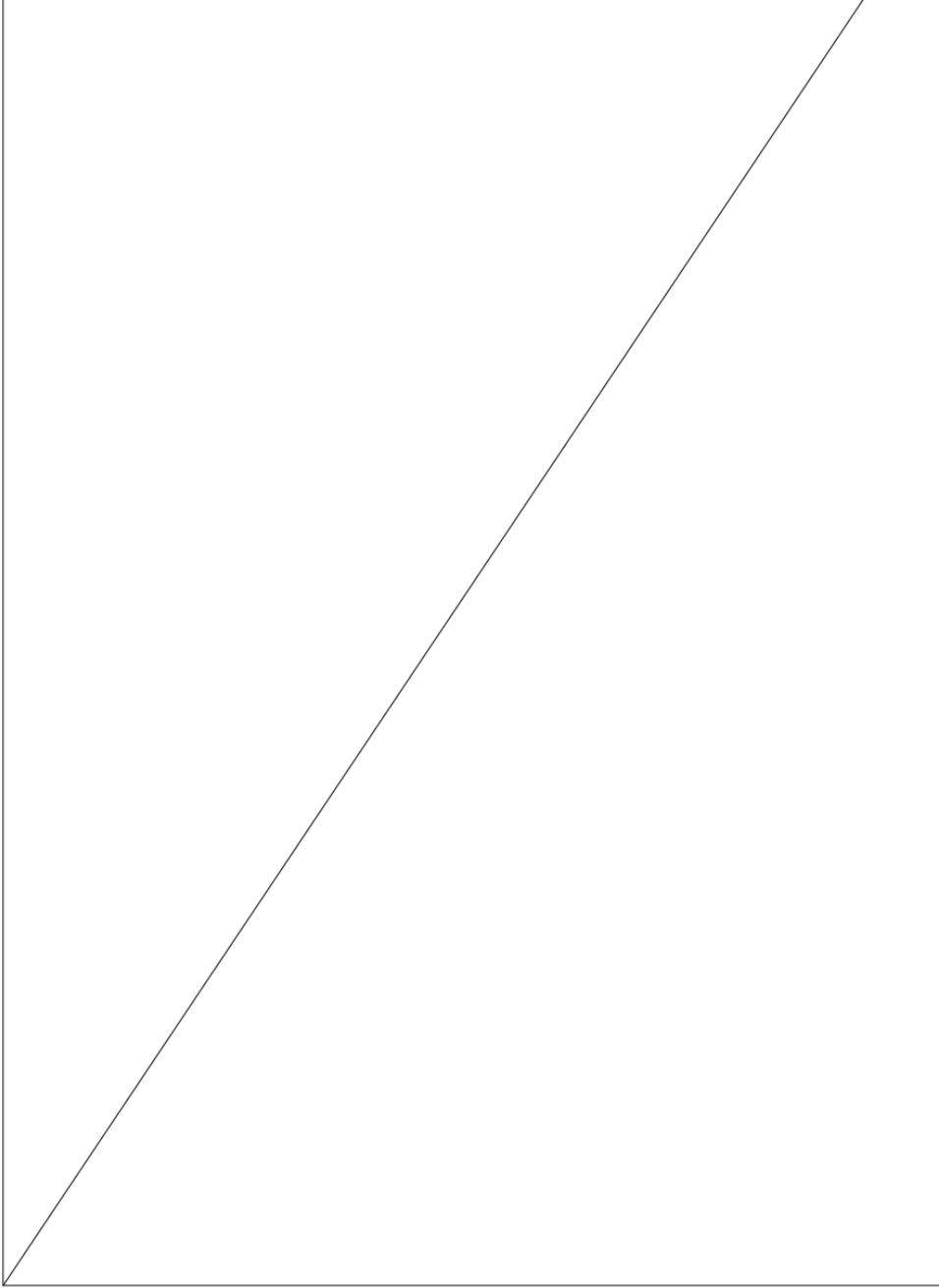
« *Self-confidence produces fine results* » : quelle signification apporter à cette citation, quand on sait comment fonctionne cette installation ? Elle affirme une prise de risque consciente que de jouer avec un objet aussi variable et éphémère que des fruits. Est-ce que ce procédé allait forcément marcher ? Peut-être pas. D'ailleurs, toutes les bananes qui étaient vertes au début ne sont pas complètement jaunes une fois que le reste a mûri autour. Cette réapparition de la citation est moins évidente que sa première apparition. Avec la phrase « La confiance en soi produit de bons résultats. » Stefan Sagmeister affirme jouer avec la part hasardeuse de cette installation. Peu importe ce qu'elle produit du point de vue du visible. C'est le processus de vieillissement des fruits avec le temps qui participe au sens qu'il donne à ce projet. Il suffit d'y croire pour que ça marche. Il convoque le fantôme, cet esprit malicieux qui joue entre présence et absence, disparition et apparition. Le fantôme ici c'est cette figure fragile, qui apparaît dans un temps limité, comme il l'a souhaité, dans le temps défini de l'exposition. Il compose un *memento mori*, en fait. Ces bananes qui pourrissent sont l'ombre de la disparition qui pèse sur elles, les contours du fantôme en devenir, en mutation. L'odeur du moisi avant la décomposition finale. *Beurk.*

Enfin, est-ce que c'est juste *beurk*? Autre chose se passe non? Le designer graphique joue les deux rôles du cache-cache. C'est aussi celui qui déniche, trouve, découvre. Il enlève le voile sur ce qu'on ne voyait pas. Il *dé-ghoste*. Il apporte des modifications, il corrige notre regard. Le fantôme permet de faire le point sur le flou de notre vision. Il représente des choses discrètes mais avec du potentiel, des perles, des petites choses brillantes perdues sur le sol. Le·la designer·euse graphique repère. Il·elle déterre. Il·elle flaire. Il·elle sent. Il·elle comprend la matérialité de certains processus et leur potentiel de faire avec. Certains choix plastiques permettent d'être glissants. Ils fonctionnent comme des peaux de bananes balancées ci et là pour nous faire *chuter sur*. Ils facilitent le passage entre dessus, dessous, à droite, à gauche, recto, verso, page à page. Le fantôme-banane facilite les intermittences. Quand je me trouve face à lui, *qu'est-ce que je regarde*? Il m'aide à plisser les yeux pour voir ce qui scintille, ce qui est visible seulement par instants. Dans de tels projets, le·la regardeur·euse, doit lui·elle aussi, gratter, fouiller, déterrer le visible enfoui. Ces objets fonctionnent comme un iceberg, on pense tout voir à la surface alors qu'une autre partie se cache en souterrain.

Le·la designer·euse graphique remarque des choses et les partage. Sympa hein ?

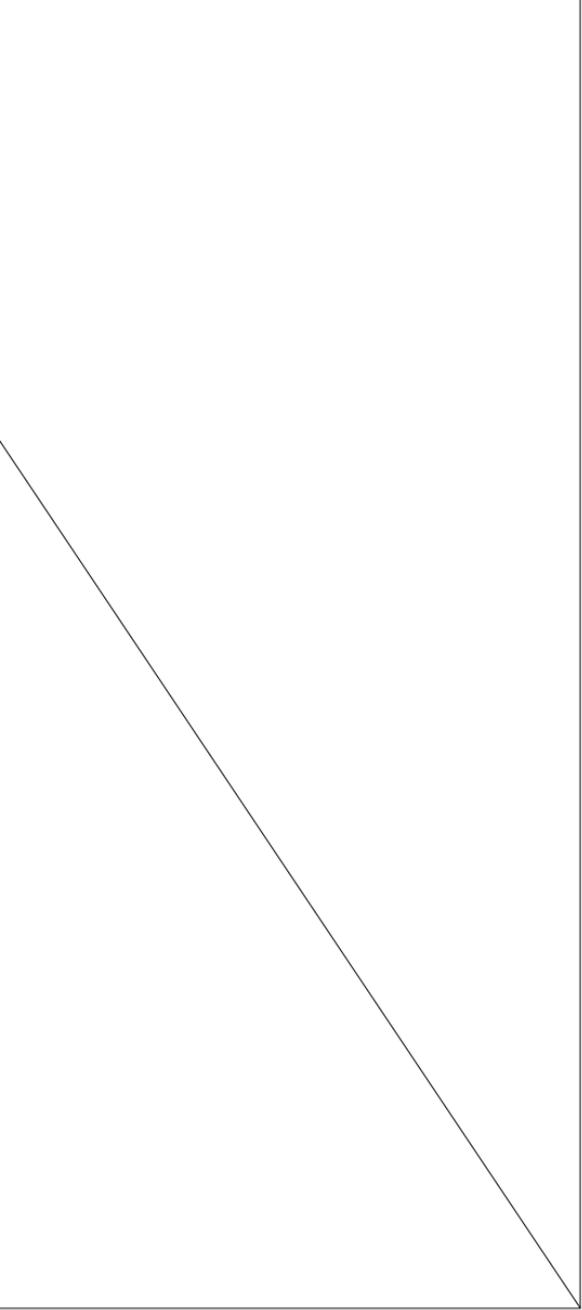
Ce n'est peut-être d'ailleurs pas si grave si je ne peux pas tout voir dans ces objets, puisqu'ils se situent sur le fil tenu du visible. C'est un peu ce qu'ils veulent non ? Ils sont sur un point de bascule, en équilibre. On peut s'imaginer un chemin. Il y a des montées que l'on aperçoit au loin, des dénivelés que l'on voit un peu moins. Des peaux de bananes qui traînent. Il y a du relief, du risque, ça fourmille. C'est même franchement bien flippant. Il y a des blancs. Cela produit des images interstitielles. On aperçoit des indices, on les chope. On voit des trucs étranges et flottants au moment de notre glissement sur la peau de banane. Ce sont des vues difficiles à attraper. Ce n'est pas facile de s'accrocher à quelque chose avec ce type d'objet. À quoi peut-on se tenir quand ce que l'on voit est en train de s'effacer ? En pleine dégringolade, notre vision se brouille. Dans notre chute les couches entrent en collision. Les creux dessinent des intervalles, des zones blanches qui s'immiscent, qui lézardent comme des lézardes justement. Dans cet espace de vacillement, les images sont flottantes, à rassembler, à recoller ensemble. Il semble que ces objets ne savent pas exactement où, quand se poser. Ils jouent avec l'anachro-

nisme car ils appartiennent à plusieurs durées, ces objets n'ont pas su se stabiliser. Sublimé oui peut-être, mais pas totalement. C'est un entre-deux. Un fantôme avec un pied dans le monde des vivants et un bout d'ectoplasme dans celui des morts. Ces objets se situent simultanément dans des temps hétérogènes. Ils provoquent à la fois amnésie, disparition, liquéfaction du *là maintenant* qui s'échappe. Ils entament des courses avec leur ombre, dans une tentative désespérée d'essayer de se coordonner sur elle. Ces objets portent des *contradictions*. Les frontières sont brouillées. Ils vacillent car certaines versions résistent dans notre esprit. On ne sait plus de laquelle se souvenir. On subit un phénomène de désynchronisation. Les fantômes *ghostés* fonctionnent comme des visuels affaiblis, en lutte pour être vus : ils sont en chute libre dans l'invisible. Ce sont des âmes errantes, qui cherchent à se poser. Dans le choix de mise en page, les éléments sont disparates, ils s'éparpillent, s'envolent, s'évadent. Sur le papier sont captées des choses qui traversent, qui sont juste de passage, qui ne sont visibles que quelques instants. Sur ce même papier, on voit des trucs, des on-ne-sait-pas-trop-quoi qui *affleurent* à la surface, ce qui nous permet de les *effleurer* avec notre regard. On peut essayer de s'y accrocher



[fig. 1]





avant qu'ils ne repartent dans le déclin. Par le design graphique on peut capturer du visible qui est en arrière plan, du visible *ghosté*. Quand ce visible revient au premier plan on peut dire qu'il flotte à nouveau. Ainsi, il est *dé-ghosté*. Le visible coule au fond et remonte à la surface. Cette image survivante, on pense qu'elle a disparu alors que non. Surprise ! Des éléments apparaissent encore malgré l'usure, ils survivent, ils reviennent. Ce sont des restes qui traînent, des macules errantes. Des éléments parcellaires. Cet ensemble de procédés nourrit des objets de nature organique.

[...] non seulement le mort a une présence, mais il se < présente > activement du fait même qu'elle efface la sienne propre⁴⁴.

« On vit cette présence, on la revit, c'est à dire également on la revivifie. »⁴⁵ En même temps, ces objets matérialisent une instabilité. Ils la rendent palpable. Ils incarnent ce que l'on ne peut se représenter par des indices que l'on connaît déjà, que l'on a déjà croisés. Ces objets rassemblent une vue fragmentaire. Ils dévoilent des balbutiements, des doutes. C'est la voix

44 *Loc. cit.* Despret. *Au bonheur des morts*. p.161

45 *Ibid.* p.205

du fantôme : *suis-je mort ou pas encore totalement*? Ce fantôme-là est un chat-fantôme, c'est celui de Schrödinger. Ce fantôme félin n'est pas entre deux états mais peut être les deux à la fois. C'est un fantôme de questionnements. Celui du peut-être ou peut-être pas. Celui du *j'sais paaaaaas*, bien long et appuyé là. Le *j'sais pas* chiant. Le *j'sais pas* un peu torturé. Celui du *j'sais pas* ce que je veux faire plus tard, mais *j'sais pas* non plus pour ce que je veux faire là maintenant tout de suite. Le *j'sais pas* du passé, du présent et du futur. Le spectre du doute. L'angoisse de tous les temps.

On retrouve une part de *j'sais pas* dans le projet éditorial d'Aurélien Farina, réalisé pour son diplôme [fig. 9]. Il s'appuie sur le texte de Guy Debord, *La Planète malade*. Aurélien Farina choisit cet écrit pour évoquer un avenir climatique douteux. C'est vrai que je ne vois pas d'autre moment que le diplôme pour exprimer au mieux ses incertitudes sur l'avenir. Vous le croyez vous? Que ça le fait? Que ça le fait de douter comme ça quand on est professionnel? Est-ce que c'est mal de dire que l'on est pas sûr de soi? Après tout, on est là pour ça, pour

réfléchir et partager ces réflexions. Même si ici, bon, ce n'est pas le fun, puisque cet objet nous rappelle que l'on va tous crever. Un fantôme du futur plutôt sympathique. Une belle projection. Cette édition réagit métaphoriquement au climat, à la luminosité de l'environnement dans lequel elle se situe. Le contenu « [...] apparaît de manière variable »⁴⁶. C'est un ectoplasme immatériel et lointain qui se *dé-ghoste* de lui-même de jour en jour. Le texte de l'édition existe sous des états invisibles, à activer, qui subsistent simultanément. On retrouve ici notre chat-fantôme. Cet objet est sensible à la lumière comme métaphoriquement notre planète peut l'être aux variations du climat. Les matériaux utilisés sont des encres instables, qui réagissent selon les situations. Il n'y a aucune certitude que les choses soient visibles. On aperçoit des aspects plastiques sous la forme de corps transparents, qui sont les indices de l'impression des autres couches. L'objet éditorial en lui-même est fragile. Édité au format tabloïd, il est composé d'un papier journal fin, au grammage léger et au travers duquel on voit apparaître les pages suivantes. Ce format est emprunté à la presse hebdomadaire, qui appartient à une économie

46 Description qu'en fait Aurélien Farina sur son site internet.

de l'information changeante. Cela nous interroge sur la nature du contenu, peut-être éphémère, déjà oublié parmi le reste de messages en devenir. Un coup de vent sur ce fantôme et la magie de l'oubli fait œuvre. Pourtant, le texte qu'il contient n'en est pas moins important, au contraire. Cet objet parle de l'urgence climatique, un sujet qui n'est pas prêt de nous quitter pour les années à venir. De ça, on peut être certain : l'histoire ne continuera pas de s'écrire sans lui. En choisissant ce format périodique, Aurélien Farina ré-anime la dimension inquiétante de ce sujet d'actualité. Parfois négligé, *ghosté* dans notre quotidien, il reste présent et continue de nous concerner : son *déghost* affleure constamment. Il va nous revenir en pleine tronche. Ce que nous pourrions perdre, n'est pas une hypothèse invisible : elle est devenue trop évidente pour passer à côté. Son *déghost* total est proche. Cette vérité attend, tapie dans l'ombre, pour revenir d'entre les oubliées.

Observée à une luminosité intermédiaire en intérieur, c'est la couche bleue céladon qui apparaît. Elle est accompagnée du spectre semi-visible de la couche phosphorescente. Ce bleu est un peu

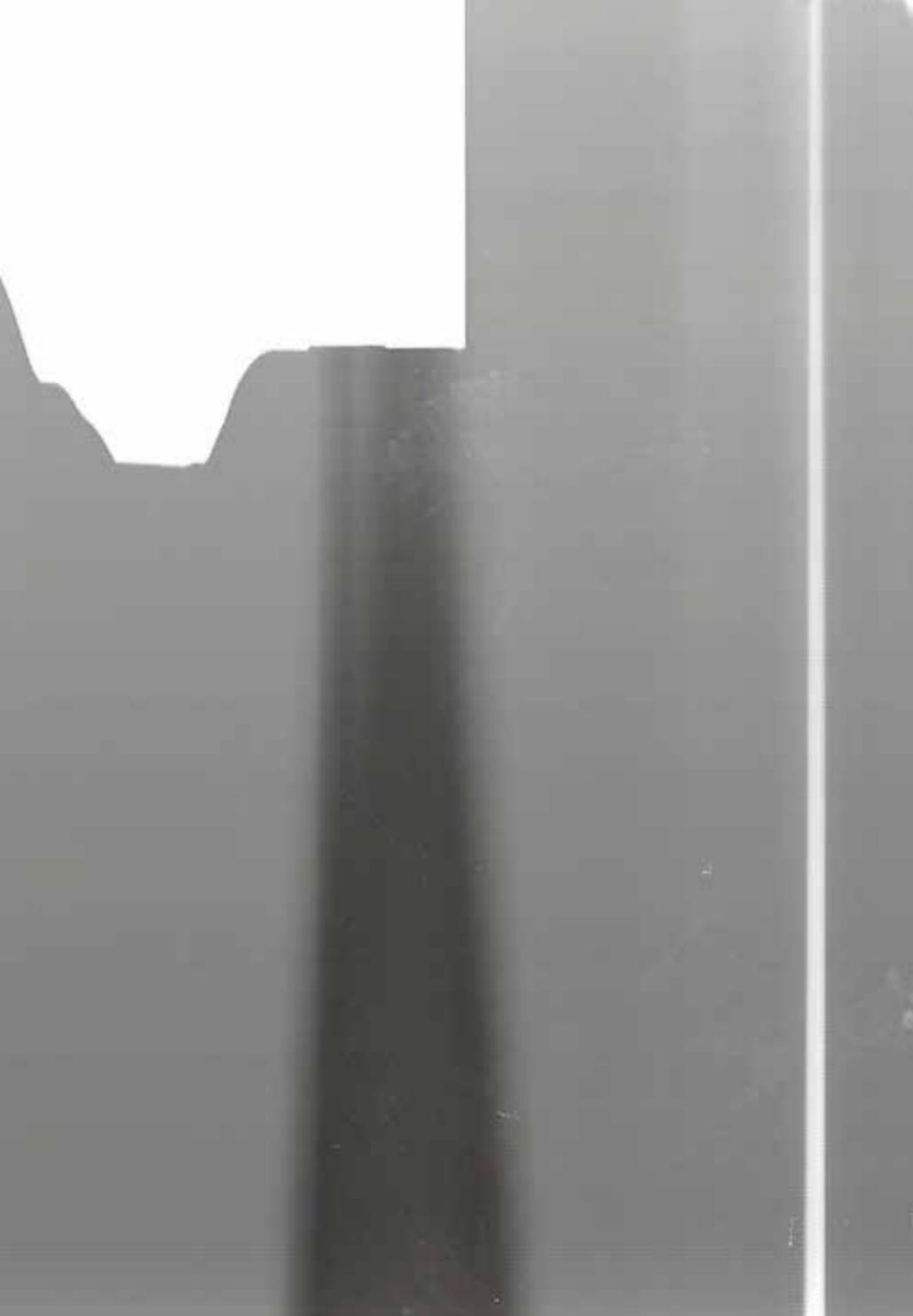
fade, légèrement grisé, pas franchement bleu, pas franchement gris, pas franchement vert non plus, un peu usé. Le texte, sous cette forme, n'apparaît pas de manière évidente. *Coucou, c'est moi*, le fantôme qui vous joue des tours : je me cache pour vous dire que je suis là. Les lettres sont légèrement effacées et le texte peut perdre en clarté, mais un corps typographique assez important a été utilisé dans le but de préserver la lisibilité. Les images semblent passées, mais cet effet n'empêche pas non plus leur lecture. La couche nocturne, elle, est plus complexe. Dans le noir et lorsque que cette encre est active, les autres couches réapparaissent. *Coucou c'est encore moi*, le fantôme qui revient après la nuit tombée, après la mort. Ce contenu bioluminescent laisse entrevoir comme indices les différentes trames utilisées sur les autres strates. *J'ai toujours été là*, pourrait dire ce fantôme. Le texte est séquencé, haché, il faut suivre les lignes qui relient les fragments pour le lire. Il faut collecter, cheminer de fragment en fragment.

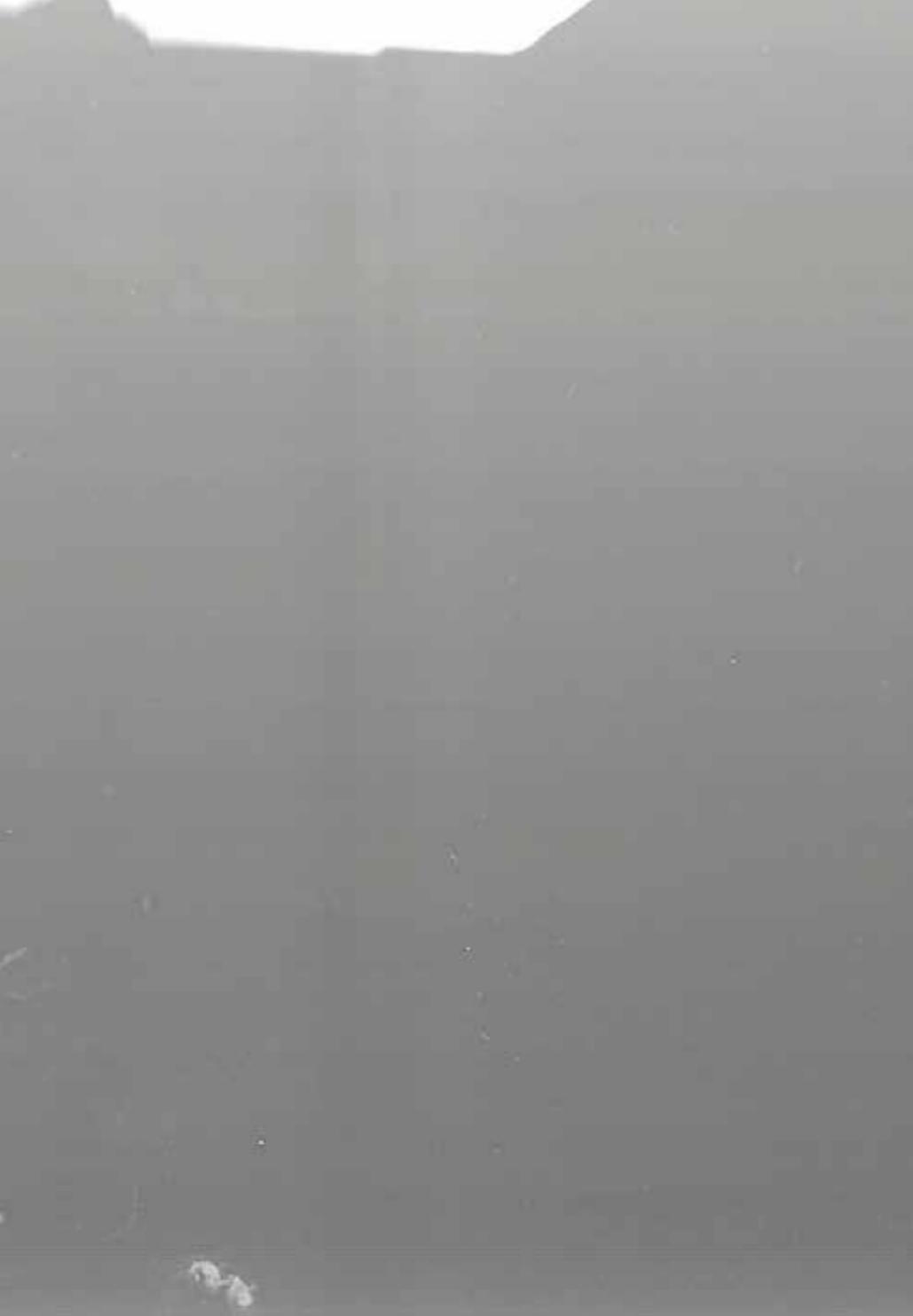
Cette édition rassemble trois états différents, avec des contenus qui s'alternent selon l'éclairage. Cela nourrit un jeu auto-réflexif sur le graphisme, sur les enjeux du design, des choix graphiques, de la communication et du lien entre le fond et la forme. Il incarne différents reliefs

de lisibilité, visibilité, de l'invisible au *ghost*, puis au *dé-ghost*. Le·la designer graphique est à la fois celui qui se cache et celui qui cherche ceux qui se sont cachés. De cette position entre deux états, le·la graphiste a des choses à dire. Des trucs importants. Le fantôme ce n'est plus l'outil au service d'un jeu, mais celui d'une histoire. D'un récit. Pas d'une maison hantée. Pas d'un film d'horreur. Mais de celle qui se raconte dans les objets du design graphique. À quoi servent ces fantômes ? Sont-ils nécessaires ? Doivent-ils être nécessaires ?

IV

**Des visuels
signifiants,
un mot
à dire**

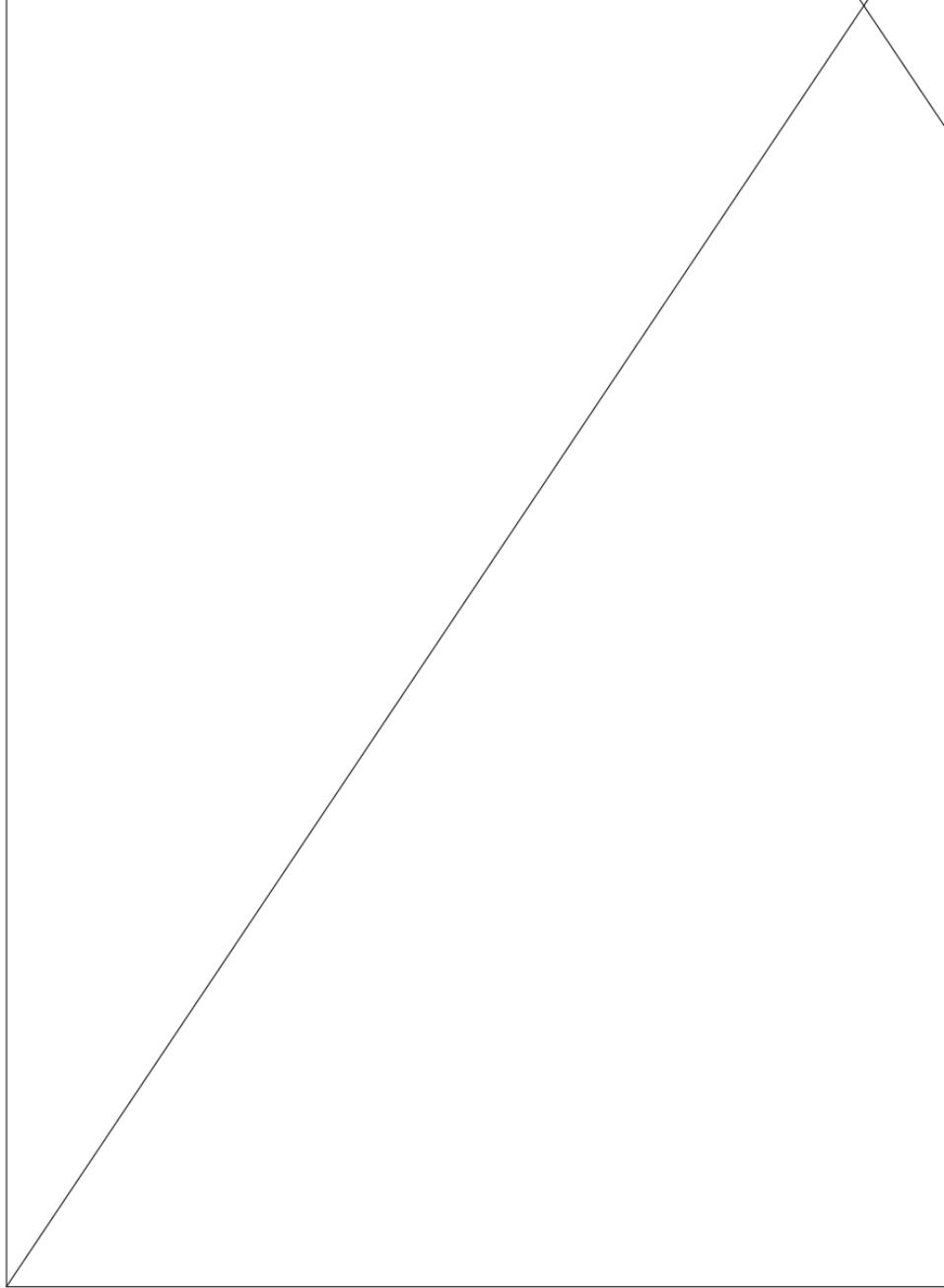




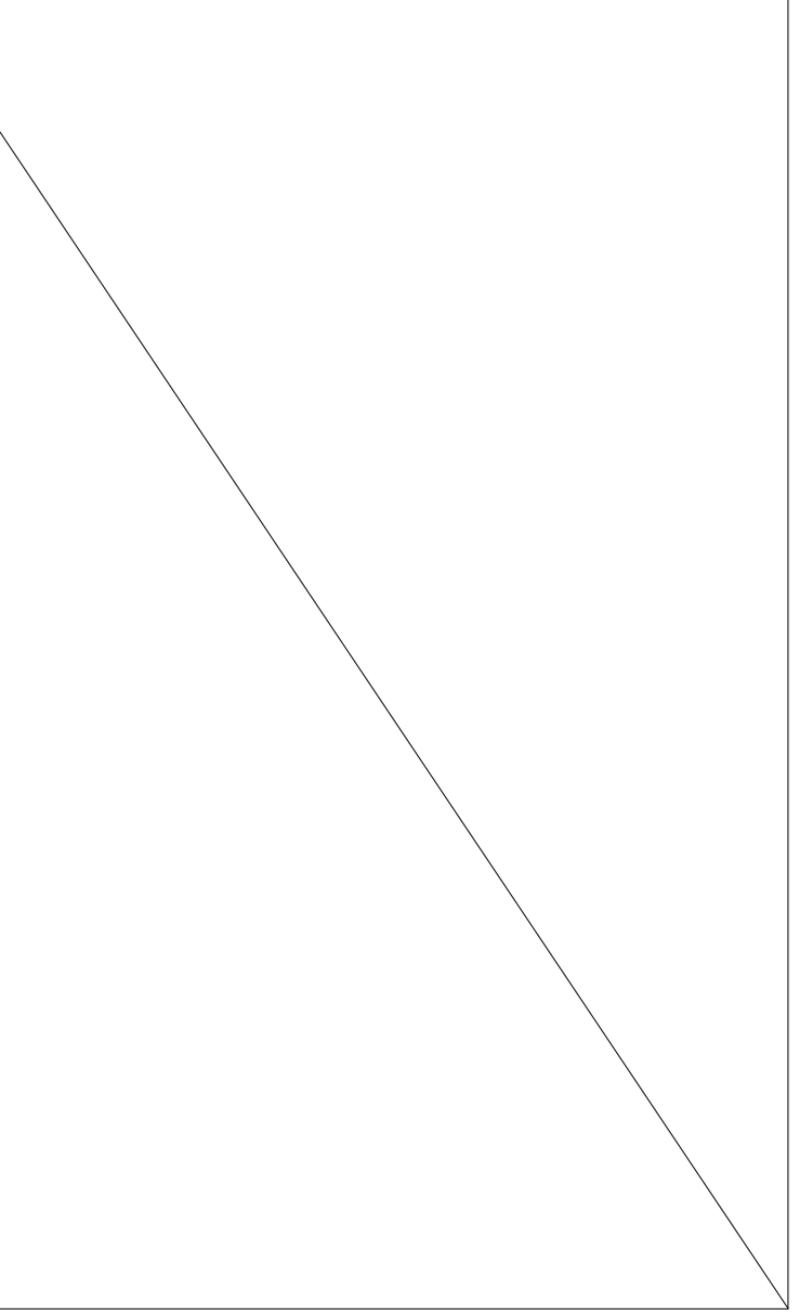
Le fantôme a du sens. En tout cas je l'espère sincèrement sinon je n'ai plus qu'à arrêter ce mémoire ici.

Allons-y. Il faut continuer cette histoire. Le fantôme est signifiant, il manifeste concrètement le signifié, il rend palpable des idées et des concepts abstraits. C'est le mot qui désigne qu'un livre qui n'est plus dans une bibliothèque existe encore quelque part. C'est ce mot qui rend tangible l'existence d'un livre pourtant manquant. Le fantôme est utilisé par les designer·euses graphiques volontairement en fonction du discours qu'ils·elles souhaitent lui faire incarner ou de l'histoire qu'ils·elles aimeraient y raconter. Quelle histoire je veux raconter ici ? Pourquoi je parle de fantôme ? Comment en est-on arrivés là ? C'est vrai quoi, quelle est cette petite voix qui s'imisce dans ce mémoire et lutte contre sa fin ? Est-ce qu'il y a encore quelqu'un qui le lit et donne du sens à son existence ? A-t-il besoin de cela ?

Le fantôme qui a été convoqué dans ce mémoire n'appartient pas à un univers fantastique. Il est là, dans une réalité palpable, plastique. Ce fantôme est au design graphique ce que la fleur est à la poésie. Quelque chose de beau. Qui n'a de sens que pour elle-même. Qui est nécessaire malgré tout. Il répond à un besoin d'esthétique. Un besoin de théâtralité, de sublime. Le fantôme est la flamme que je déclare à une manière de faire que j'ai peur de perdre une fois en dehors de l'école. Le fantôme est une flamme, et une flamme peut s'éteindre en un coup de vent. *Mince. Je ne suis pas dans la merde moi.* Le fantôme est là comme une figure de style est utilisée en poésie. Il revalorise. Séduit. Le fantôme est aussi une image rémanente, intemporelle. Comme la poésie, il reste et nous accompagne au travers du temps. J'ai commencé à comprendre le fantôme quand je cherchais un stage. J'essayais de savoir avec qui je voulais travailler, de quoi je voulais que mon travail se rapproche à la fin de mon cursus. C'est là que j'ai commencé à me poser les bonnes questions. À ce moment-là je suis tombée sur le travail d'Antoine Giard. Ça m'a parlé direct. C'est un graphiste qui fait partie d'une imprimerie coopérative, ce qui lui donne accès à un duplicopieur riso et assure ses compétences techniques. Les processus d'impression



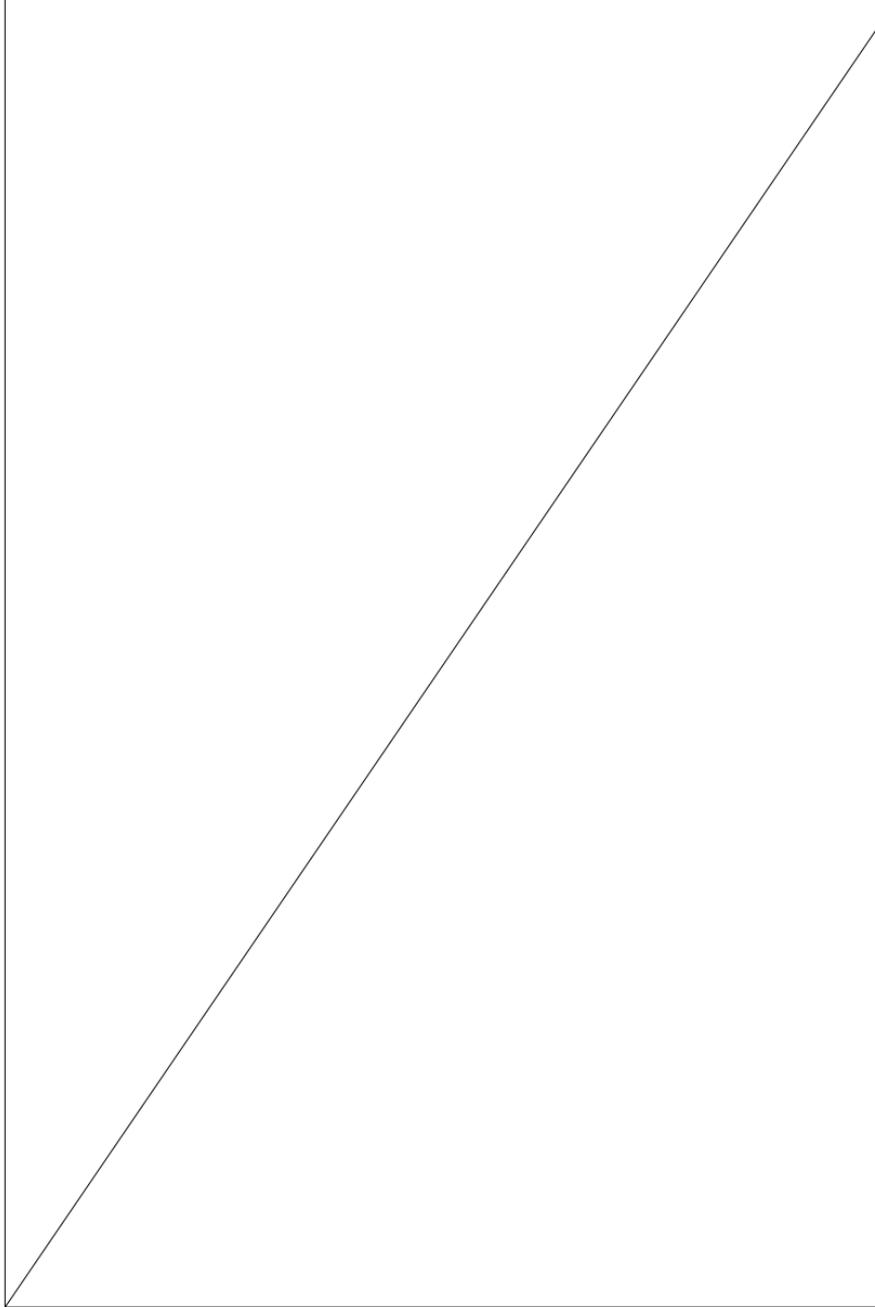
[fig. 1]



tiennent une place importante dans l'ensemble de ses projets et dans le rôle qu'elle joue dans la diffusion. Ses projets sont souvent humoristiques, drôles car créés consciemment en vain, parfois assumés comme fondamentalement inutiles.

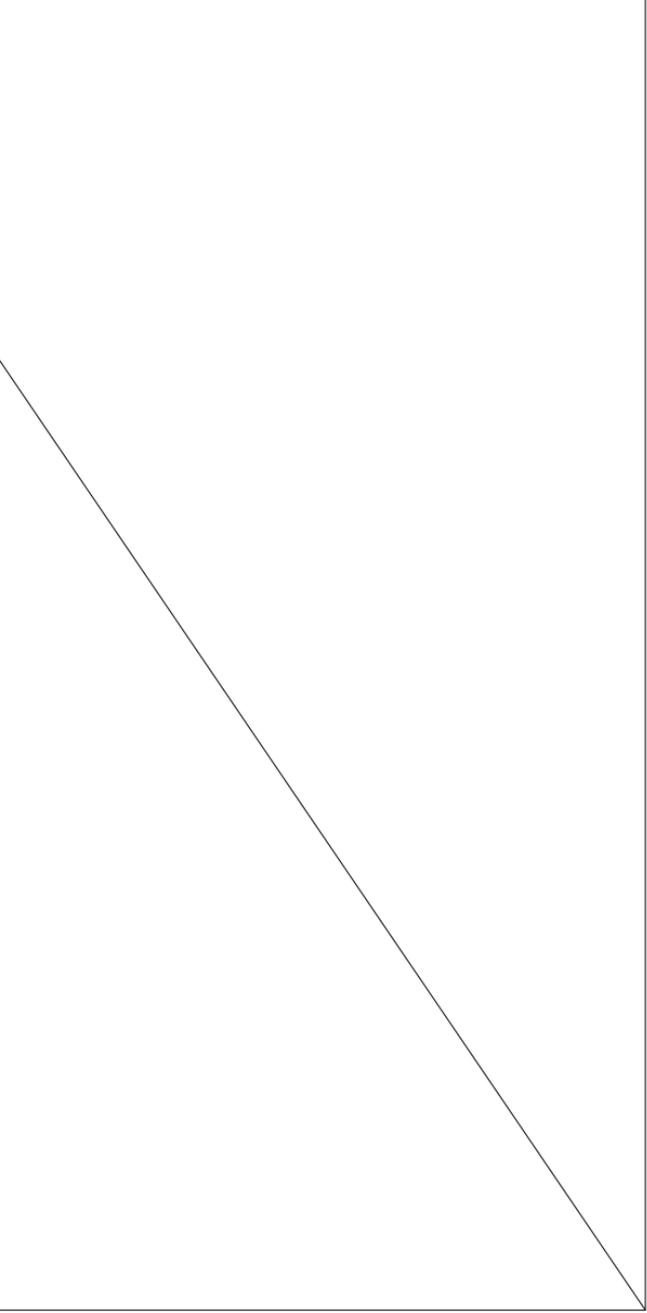
Dans l'installation *Images fantômes, des images dans le vent* [fig. 47], qu'il a exposée à la maison de la poésie à Rennes en 2021, il réutilise les matrices dont il s'est servi en risographie et qu'il a conservées comme des archives. Ces matrices, utilisées dans le processus d'impression, sont habituellement destinées à la poubelle. Ici, elles sont déplacées hors du circuit de leur utilité d'usage. C'est une partie que l'on ne montre pas forcément, qui se destine plutôt à l'invisible⁴⁷, en tout cas, elle est généralement *ghostée*. Ce n'est pas le produit final tel qu'on attend en utilisant un duplicopieur riso. C'est *juste* un élément qui est nécessaire à la production d'image, comme

47 Je pense au livre de Matthew B. Crawford, *Prendre la route. Une philosophie de la conduite*. Dedans il nous parle de « vieux tas de ferrailles ». Il répare des voitures mais aux Etats-Unis la police vient l'emmerder en lui demandant de les faire disparaître, car l'auteur les « expose » devant sa maison. Il faut que tout ça soit hors de vue pour que tout le monde ait la conscience tranquille. En faisant disparaître des déchets, c'est comme si on n'avait jamais pollué. Décrocher les affiches à la fin de leur date d'utilité permet en ce sens une économie de l'attention, puisqu'elles disparaissent visuellement, elles s'effacent avec les informations qu'elles véhiculent presque automatiquement de nos esprits.



[fig. 





du toner l'est dans une imprimante laser. Rien de plus. Antoine Giard les dispose comme des drapeaux, leur donnant une valeur d'exposition poétique. Les matrices flottent au vent, de manière élégante, douce. Il donne à voir la trace, la preuve de choses qui ont certainement été imprimées avec ces matrices. On ne saura jamais ce qui a été imprimé, quelle existence ont eu les choses auxquelles elles ont donné vie.

Les *Images* dites *Fantômes* de ces drapeaux ne sont pas transparentes : il est difficile de les lire. C'est presque impossible. Perso, je n'ai jamais réussi à discerner le motif perforé sur un master de riso. Effectivement, à l'inverse d'un cadre de sérigraphie insolé sur lequel on peut voir le dessin, les micro perforations sur une feuille de master sont presque indiscernables. On peut essayer, en vain, de reconnaître l'image qu'a permis d'imprimer un master. Ou on peut le regarder juste pour ce qu'il est, tel quel. Ces drapeaux prennent donc la forme d'étendards colorés de la poésie. Les outils d'impression se présentent ici libérés de leur résultat.

Cette installation est éphémère. Elle fonctionne différemment selon la manière dont le vent souffle. Les drapeaux s'agitent de façons variables, voire hasardeuses, leur présentation n'est jamais identique. Tels qu'ils sont montrés

dehors, ils sont destinés à disparaître comme n'importe quel support de design graphique présenté en extérieur. Mais ici, quelqu'un s'est occupé de les conserver précieusement, allant contre les petites habitudes techniques pour sortir ces images invisibles de l'oubli.

Se souvenir n'est pas un simple acte de la mémoire, on le sait. C'est un acte de création. C'est fabuler, légender, mais surtout fabriquer. C'est-à-dire instaurer. Les trois questions de Shizuto sont des questions qui recomposent une vie – l'anglais, à cet égard, permet un joli métaplasme avec le *remember*, qui veut dire se souvenir, mais qui, lorsqu'on le scande *re-member*, signifie recomposer, remembrer.

Ce qui veut dire se laisser porter vers d'autres narrations qui « re-suscitent »⁴⁸ : ces fantômes colorés racontent une histoire. Nous emmènent dans leur monde. Nous emmènent ailleurs. À ce propos, attention, je vais vous emmener plus profondément dans le temps.

Le fantôme est utilisé pour évoquer le caractère éphémère des objets du design graphique.

Je l'ai déjà dit dans ma première partie. Ce que je veux dire dans cette dernière partie c'est que le fantôme est aussi utilisé pour parler de *l'éphémère-tout-court*. L'éphémère de *notre-vie-à-nous*. Plastiquement cela ne concerne pas les matériaux fragiles utilisés par exemple dans une affiche. Cela concerne le sujet dont il traite. C'était le cas dans l'objet ***La planète Malade*** produit par Aurélien Farina. Le sujet abordé concerne notre propre fatalité : nous allons disparaître, peut-être à cause de conditions climatiques dont nous sommes à l'origine. C'est un peu moins classe que le graphisme qui organise la disparition de ses propres objets consciemment. Mais dans un autre exemple que je vais vous donner, on nous donne à voir l'entropie même. On voit ce qui se délite autour de nous, ce qui s'effrite lentement. La matérialité du temps qui passe est utilisée telle quelle, elle est rendue palpable plastiquement. Dans cet exemple qui arrive, notre fantôme se dessine. On y appréhende par le biais du temps passé, un temps à venir, un temps qui lui aussi va passer, s'écouler, disparaître. On y voit une disparition non orchestrée par le·la designer·euse graphique, mais observée. Attention, *il* arrive...

Rentrons dans un lieu.
Un endroit. Un vieil endroit.

Lors de la résidence *Aperçus avant impressions*, à l'espace 36, situé à Saint-Omer, les membres de Surfaces Studio⁴⁹ se sont intéressés au lieu de leur résidence. C'est une ancienne maison de jésuites, un espace chargé d'histoire. Lors de l'un de leur passage sur place, les murs étaient en train d'être repeints. Au moment de cette rénovation, un morceau du mur s'est décollé, donnant à voir toutes les couches de peintures et de matière qui ont précédé cette dernière couche de peinture. Les membres du studio ont gardé cette strate de mur dans leur atelier et l'ont utilisé pour en faire des typons. Un bout de fantôme, saisissable à l'état pur. Le typon, c'est l'image que l'on va graver dans le cadre de sérigraphie. C'est le motif qui sera imprimé. C'est aussi un fantôme, car lorsque l'on enlève l'émulsion du cadre de sérigraphie, et bien, parfois, il *résiste*. Son image reste ancrée dans le cadre. Sans pour autant nous empêcher d'imprimer, le fantôme en sérigraphie est un vestige des précédentes impressions, un souvenir d'une image qui a précédé les autres.

49 Nicolas Millot est l'un des membres de Surfaces. Le studio se compose à ce jour de Nicolas, Jeanne Secret et Faustine Lemens.

Le motif de départ utilise les traces laissées par le lieu. Les membres de Surfaces Studio ont produit des affiches, qu'ils ont sérigraphiées [fig. 113]. Ils ont décidé de les imprimer avec plusieurs passages, soit plusieurs couches d'encres et de couleurs différentes. Choisir ce procédé leur a permis de jouer avec la variabilité. Sur certaines affiches, il n'y a pas toutes les couches colorées, les motifs ne sont pas les mêmes. Effectivement, les formes données par cette strate de mur sont organiques, donnant des affiches jamais identiques, changeantes. La dernière couche est un vernis transparent. Il ajoute une dernière clé de lecture discrète à cet objet qui joue avec l'invisible de la durée. Les objets graphiques sont sensibles à l'écoulement du temps et captent les années qui s'écoulent. Les gestes plastiques effectués ici permettent d'attraper du temps, de le révéler sur un support. Comme quand on plonge du papier argentique dans un bac de révélateur : l'image s'y découvre, le moment capté apparaît. C'est magique. L'encre de sérigraphie permet d'organiser un jeu de transparence dans les affiches, les couches brillantes jouant presque comme des glacis.

Cette série d'affiches manifeste l'accumulation de temporalités différentes dans les murs, leur fossilisation. Dans le texte *Spectrographie*⁵⁰ écrit par Olivier Koettlitz à l'occasion de cette résidence, le philosophe trouve que les choix opérés par Surfaces Studio permettent

[...] aux signes d'entrer en résonance.

[...] le jeu des percolations, des dépôts, des reports et des restes, stries des couches à peine perceptibles mais pourtant bien réelles qui sont comme des échos envoyés par d'autres surfaces, d'autres étagements du lieu venus se précipiter, au sens quasi chimique de ce verbe, sur la première couche visible et lui conférer sa profondeur.

Entre manifestation des signes et forces étranges, c'est une attention portée au sensible, à la vie matérielle des objets auxquelles des entailles nous donnent accès. Lorsque j'étais en stage avec Surfaces Studio cet été⁵¹, Nicolas Millot a présenté la démarche du studio à une personne avec qui ses membres allaient travailler. Il a souligné l'attention particulière qu'ils portent aux

50 Koettlitz, Olivier. *Spectrographie*. Saint-Omer : Espace 36, 2019.

51 De mai à juillet 2023.

matériaux, au façonnage, à l'objet graphique, à leur surface et à leur contenance. Pour eux, prendre du temps pour faire de beaux objets devient presque vital et répond à un besoin de produire des choses qui peuvent être conservées. Leur objectif est de *ne pas* ajouter des objets dans la catégorie du prêt à jeter. Les membres du studio se définissent alors comme des « collectionneurs ». Ce qu'ils essayent de produire de manière générale, ce sont des objets qui restent. Qui restent matériellement dans leur bibliothèque. Des livres qui portent l'épithète fantôme parce qu'ils ont été prêtés et non pas jetés. Des livres qui restent également dans les mémoires, dont l'image est résistante. Des livres qui ont du sens, qui se souviennent, qui nous rappellent des idées. Des fantômes-idées que l'on a rencontrés, dont l'image pourra encore nous accompagner pendant un temps. Par le soin que Surfaces Studio apporte à leurs objets, ils deviennent plus durables. Tout comme la poésie est intemporelle, ces objets qui restent sont tenaces, solides, ils résistent au temps qui passe.

Conclusion
(this is
the end ?)



Que faut-il retenir me direz-vous ?

C'est une très bonne question, qui a tout son sens puisque que les définitions du mot retenir sont multiples.

Quand je dis retenir, est-ce que je parle de se souvenir, de se rappeler ?

Est-ce que je parle d'un objet presque mort que je devrais empêcher de basculer dans le néant ?

Pourquoi devrais-je l'empêcher ?

Ce n'est pas grave s'il disparaît, non ?

Suis-je interdite moralement de le laisser tomber dans l'oubli ?

Ai-je un rôle à jouer dans cette histoire ?
Ça ne me regarde pas après tout. Si ?

Est-ce que je pense qu'il faudrait changer notre manière de produire des objets ?

Parle-t-on d'immobiliser, de stabiliser une forme qui est mouvante, en changement ?

Parle-t-on de règles à appliquer, d'une leçon de vie avec laquelle repartir ?

Que faut-il garder en mémoire dans ce qui s'est dit dans ce mémoire ?

Que signifient tous ces signes ?

Est-ce un mémoire, ou des mémoires, celles des objets qui composent son corpus ?

Je ne fais que rappeler certains objets qui existent déjà et les décrire.
Je les convoque pour parler de fantômes.

Papillon-luciole.

Papillon qui chute.

Édition qui brûle.

Bananes qui brunissent.

Monde qui coule.

Drapeaux qui flottent.

Mur qui recouvre.

Je ne vous oublierai pas.

Il faut que je reconnaisse que cette typologie de projets est propre au graphiste auteur et ne pourrait pas exister autrement. Leur conception induit un soin particulier de mise en page, un choix de papier. Il y a une volonté de montrer qu'on parle de matière, de gestes plastiques. Les techniques d'impression utilisées découlent aussi d'une relation privilégiée qu'ont certains designers·euses graphiques avec leur imprimeur.

Les objets graphiques dits fantomatiques sont pour beaucoup des méta-objets. Ce sont des fantômes, qui convoquent d'autres fantômes, qui parlent de leurs fantômes, mais aussi de nos fantômes à nous, les humains qui les produisons. Ces objets nous emmènent dans une galerie des glaces. Un jeu où, de reflet en reflet, on rencontre différents spectres, toujours plus diaphanes, pour rentrer dans les strates de l'invisible. Ces spectres s'auto-réfléchissent, ils renvoient leur propres rayons lumineux, ils éclairent, donnent du sens. Ils s'auto-pensent, ils ont de l'esprit, dans une dimension qui leur est propre. Ils se répondent dans le monde du design graphique. D'ailleurs, j'ai bien aimé m'y balader. Je risque d'y retourner souvent. Même

si c'est un monde idéal, poétique, lointain. J'essayerai de ne pas m'y perdre. J'ai dit dans mon introduction que ces fantômes n'étaient pas fantastiques. Je dois avouer quand même qu'ils sont un peu magiques. Ils n'ont pas de pouvoirs spéciaux, mais produisent des effets.

Effets poétiques. Effets nécessaires.

Cher lecteur,

Doit-on se dire adieu ?

Depuis le début je n'ose pas vraiment te parler.

Pendant tous ses mots je n'ai pas trop su comment t'aborder.

On se retrouve tout à l'heure ?

À plus.

Bibliographie
Remerciements

Annexes

Sommaire

RE

Livres et revues

Andraos, Mouna et Mongiat, Melissa. *Extra-Fantôme*. Paris : Lienart, 2016

Baudelaire, Charles. *Les Fleurs du Mal*. Paris : Gallimard, 2004

Boubel, Mélodie et al. *Gros Gris*. N°5 *Disparition*. Strasbourg : Édition contrebande, 2019

Chancogne, Thierry. *Le gobelet de cristal*. Paris : Tombolo Presses, 2017

Chéroux, Clément. *Vernaculaires : Essais d'histoire de la photographie*. Cherbourg : Le point du jour, 2013

Chéroux, Clément et Fischer, Andreas. *Anna et Bernhard Blume : La photographie transcendante*. Paris : éditions Xavier Barral, 2015

Despret, Vinciane. *Au bonheur des morts : récit de ceux qui restent*. La Rochelle : La Découverte, 2022

Didi-Huberman, Georges. *Phasmes, Essais sur l'apparition*. Paris : Les éditions de Minuit, 1998

Frechuret, Maurice. *Effacer, Paradoxe d'un geste artistique*. Dijon : Les presses du réel, 2016

Gell, Alfred. *L'art et ses agents, une théorie anthropologique*. Dijon : Les presses du réel, 2009

Koettlitz, Olivier. *Spectrographie*. Saint-Omer : Espace 36, 2019

Lantenois, Annick. *Le Vertige du funambule : Le design graphique entre économie et morale*. Paris, B42, 2013

Perec, Georges. *La Disparition*. Paris : Gallimard, 1989

Philizot, Vivien. « La construction du champ visuel par le design graphique : une épistémologie du regard. ». Thèse de doctorat, université de Strasbourg, 2016

Roberts, Caroline. *Les plus grands graphistes*. Paris : La Martinière, 2015

Secher, Marie, dir. *Revue Cercle*. N°8 *Fantômes*. Strasbourg : Association Cercle, 2020.

Zabunyan, Dork dir. *Les images manquantes*. Marseille : Centre National des Arts Plastiques (CNAP), 2012

s.n. *Mini-Larousse*. Paris : Larousse, 2008

Articles

Guillot, Etienne. « Comme si nous... », *Gros gris*, N°5 *Disparition*. Strasbourg : Édition contrebande, 2019.

Quinton, Philippe « Le design comme énoncé auctorial ». *Communication et langages*, n°134 : 2002, p.75-83

Philizot, Vivien, « When is Graphic Design ? : Quelques remarques nominalistes sur la définition d'une discipline » *Tombolo*, 2014

Pinter, Vanina. « Papillon(s) ». *Tombolo*, 14 février 2014.

URL : <https://www.t-o-m-b-o-l-o.eu/meta/papillons/>

Sites internet

Centre National des Arts plastiques. « Une saison graphique ». 20 mai 2023.

URL : <https://www.cnap.fr/annuaire/lieu/une-saison-graphique>

Dictionnaire le Robert. « ghoster ». 10 décembre 2022. URL : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/ghoster#:~:text=anglicisme%2C%20familier%20Rompre%20soudainement%20tout,Je%20me%20suis%20fait%20ghoster.>

Farina, Aurélien. « La planète malade ». 10 juin 2023. URL : https://papertiger.fr/PLANETE_MALADE

Giard, Antoine. « Images Fantômes. Des matrices dans le vent ». 15 décembre 2023. URL : <https://www.antoinegiard.com/images-fantomes/>

Mellier, Fanette. « Papillon de nuit », 20 mai 2023. URL : <https://fanettemellier.com/project/2324/>

Mellier, Fanette. « Affiche Papillon », 20 mai 2023. URL : <https://fanettemellier.com/project/papillon-imprimeur/>

Sagmeister, Stefan. « Deitch Projects, Banana Wall ». 8 juillet 2023. URL : <https://sagmeister.com/work/deitch-projects-banana-wall/>

Super Terrain. « Fahrenheit 451 ». 29 juin 2023. URL : <https://www.superterrain.fr/fahrenheit-451>

Film

Reitman, Ivan. *Ghostbuster*. Black Rhino Productions, Columbia Pictures, 1999

Série

Ball, Allan. *Six Feet Under*, HBO. 2001-2005

Conférences

Philizot, Vivien. « Poétiques du Design 3 ». Journée d'études doctorales en design N°3, Université de Strasbourg, Laboratoire ACCRA. Comité organisateur : Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, mars 2015

Rocher, Yann. « Histoire naturelle de la transparence ». Discours tenu lors de la journée d'étude Transformations contemporaines organisée par l'ÉSAD de Reims au Conservatoire à Rayonnement Régional de Reims, octobre 2023.

Remerciements et... début des adieux?

À Fabrice Bourlez et Romuald Roudier Théron pour leurs conseils et aide sur l'écriture.

À Brice Domingues et Sarah Vadé pour leur conseils de mise en page.

À ma mamounette qui a bien voulu relire ce mémoire pour corriger les fautes d'orthographe.

À ma sœur qui a écouté mes questionnements existentiels et à Marjorie et Élixa qui font parties de mon *gang des spectres*.

Je remercie également l'équipe pédagogique du master à l'ÉSAD de Reims qui a facilité mon retour en cinquième année. Qu'aurait-été ce mémoire sans cette histoire?

Cet ouvrage a été achevé d'imprimé à Rethel, chez vilains-voisins, en 2023. Les annonces de chapitres sont imprimées en risographie, à l'ÉSAD de Reims. Le papier utilisé est du Elementa Opaque classic blanc velin 50 g ANTALIS. C'est celui dont je parle dans l'avant-propos. Le poster est imprimé sur les presses de l'ÉSAD de Reims, sur du papier Chromulux Gloss 90 g ANTALIS. L'ensemble est relié à la main. Les embossages ont été réalisés manuellement pour la couverture et au plotter pour la quatrième de couverture. La typographie utilisée pour le texte de labeur est la Andralis dessinée par Ruben Fontana. La typographie complémentaire est la Karrik dessinée par Jean-Baptiste Morizot et Lucas Le Bihan à l'occasion de la parution du numéro de la *Revue Cercle* sur les fantômes.

Bonjour Fabrice⁵². J'aurais bien aimé vous envoyer un super mémoire avec des phrases compliquées, où j'arrive à dire que je trouve ça vraiment trop trop triste de me dire que j'arrive à la fin de mes études. Je voulais y communiquer que je ne suis pas sûre de pouvoir continuer à faire des objets qui ont de la valeur pour moi après l'école et que je suis déjà en deuil de mon départ. De manière générale, ça me fout un peu le seum quand je vois des potes jeter des éditions ou des projets à la poubelle juste après un rendu. Perso, je peux pas être comme ça. J'ai des peluches dont je n'arrive pas à me séparer et elles doivent avoir genre, 20 ans ? En fait voilà, après le bac je pensais que ça allait être tout nul de faire des études d'art parce qu'à la fin, je savais pas où ça allait me mener. Je me

disais que j'allais être en couple pendant 5 ou 6 ans dans un domaine que je sur-kiffe pour à la fin ne pas continuer exactement tout ça. Alors je suis partie en hypokhâgne, je me disais que c'était bien, que j'allais rester une bonne élève toute ma vie et puis bien travailler. J'y suis restée 5 jours. Et puis, depuis, j'arrête pas d'en avoir rien à foutre, je plaque tout s'il n'y a pas de passion. Je suis rentrée en prépa arts plastiques. Je suis arrivée à l'ÉSAD de Reims⁵³ après. J'ai eu mon premier coup de foudre. J'ai voulu partir après parce que j'avais une dalle pas possible, j'en voulais toujours plus, je voulais bosser un max et me faire plein de projets et de souvenirs. Puis voilà je suis revenue, parce que je suis amoureuse et que c'est ici que la boucle doit se boucler. Je n'ai pas encore posé le mot clé mais voilà ce mémoire il parle de *fantômes*. Comment j'en suis arrivé à ce sujet ça je vous l'explique un peu dedans. En vrai les seules choses à savoir c'est que je suis une sentimentale⁵⁴ et que toute ma vie je partirai à la pêche aux fantômes. Ce n'est pas pour ça que je m'arrêterais de vivre, hein! Au contraire, je ne m'arrêterai jamais.

53 À l'École Supérieure d'Art et de Design de Reims (ÉSAD).

54 Écrit et mis en page par Roxanne Anèse.

Sommaire

Avant-propos (faux départ)	p.1
Introduction (top départ)	p.13
I. Le design graphique est une pratique éphémère, c'est triste mais c'est la vie	p.25
II. Le je(u) de la transparence dans les objets graphiques	p.49
III. Des objets à la fois présents et absents	p.69
IV. Des visuels signifiants, un mot à dire	p.97
Conclusion (<i>this is the end?</i>)	p.117
Bibliographie	p.125
Remerciements	p.131
Colophon	p.132

